

ENTREVISTA A VÍCTOR RUIZ DE FX INTERACTIVE - K3D EL MOTOR DE GBA Y nGAGE
¡INCREIBLES! Primeros pantallazos de WAR OF THE RING el nuevo RTS de LIQUID y VIVENDI
AÑO I Número 2
Por sólo 3,95 €
Para incondicionales de los
Videojuegos
3,95€ España - 4,15€ Canarias
PC
GlobalPress www.glpress.com
¡AFILA TUS COLMILLOS!
LEGACY OF KAIN DEFIANCE
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
VELOCIDAD NOCTURNA
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN
CONOCE A NUESTROS PROGRAMADORES EN EL EXTRANJERO
ENTREVISTAMOS A VÍCTOR RUIZ DE FX INTERACTIVE
CONOCE A JORGE ROSADO Y EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS,
DEAD TO RIGHTS, DUNGEON SIEGE, BLACK MIRROR Y MUCHO MÁS...
PROGRAMADORES QUE TRABAJAN FUERA DE NUESTRAS FRONTERAS - JORGE ROSADO Y EL DISEÑO DE JUEGOS - MUNDO AMATEUR
E WESTERNER - VICTORIA - BLACK MIRROR - DUNGEON SIEGE - LEGACY OF KAIN DEFIANCE - PAINKILLER
8 413042 654803 00002


Halo invade tu PC
HALO
Una organización de razas alienígenas conocida como el Pacto pretende exterminar a la humanidad y está destrozando el imperio interestelar de la Tierra. Tú y el resto de los defensores que sobrevivieron a la destrucción del mundo-colonia intentáis desesperadamente expulsar de la Tierra a la armada extraterrestre. Encerrados en el aislado y viejo mundo-anillo de Halo, dais comienzo a una guerra de guerrillas para luchar contra el Pacto. Lucha por la humanidad contra la invasión alienígena mientras descubres los misterios de Halo.
Microsoft game studios
BUNGIE
gearbox software
www.microsoft.com/spain/juegos
16+
www.pegi.info
HALO

EDITORIAL

¡Gracias y Bienvenidos!





Hola lector,

Ante todo, darte las gracias por la acogida que nos has dado y por tu apoyo. La mejor forma en la que se podía premiar nuestro trabajo era sin duda la de contar con tus ánimos. Gracias de nuevo. En este segundo número hemos intentado mejorar manteniendo la esencia del primero. Veréis que hemos cambiado la maquetación de los análisis y las previews, que esperamos sea para mejor... y hemos mantenido el mayor número de entrevistas a profesionales y personas relacionadas, que brindan una visión más concreta y específica del fenómeno del videojuego, algo sobre lo que no existe mucha documentación o al menos interés por facilitarla, así como grupos de desarrollo, la sección de grupos amateur y otras tantas que han despertado vuestro interés. He de comentaros que el mayor número de felicitaciones ha venido dada por las secciones que no han sido precisamente los análisis, por su novedad y los temas tratados, así que ahí es donde hemos hecho el mayor esfuerzo, el cual esperamos que merezca la pena. Desde aquí me gustaría recordaros que estamos abiertos a cualquier sugerencia, sea de la naturaleza que sea, colaboraciones, segundas opiniones, consejos, etc... Todo a fin de mejorar ésta, vuestra publicación.

Gracias.

Carlos Tamarit
ctamarit@glpress.com



Nuestra intención

El compromiso que adquirimos con cada uno de los lectores es el de servir de muestra, escaparate y escenario para que la información objetiva, fresca y divertida llegue a cada uno de los lectores de una manera distinta. Tratar los videojuegos como lo que son, una piedra de toque en la cultura del siglo XXI y una nueva forma de ocio que ha trascendido y superado incluso al cine. Nuestro compromiso es divertir, informar y enseñar, además de servir como un punto de encuentro, ser un foro y permitir que todos los lectores entiendan a "Videojuegos" como una revista abierta en la que poder participar.

Nosotros

Carlos
ctamarit@glpress.com



Espero que esta iniciativa sea de tu agrado y que disfrutes tanto leyendo Videojuegos como nosotros lo hemos hecho desarrollándola para ti. Han sido muchos los meses invertidos y sólo el hecho de que este sueño se haya hecho realidad es todo un premio para nosotros. Contamos contigo para conseguir crear una publicación de referencia, solos no podemos hacerlo

Sergio
sgonzalez@glpress.com



Desde nuestra redacción te agradecemos la confianza que depositas en nosotros y te animamos a que nos sigas número a número. Pensamos que tenemos mucho que ofrecer y contar. Además de eso, confiamos en que el contenido de la revista te parezca diferente, ya que ese ha sido nuestro principal objetivo.

Cristina
chernandez@glpress.com



Desde el primer momento hemos pretendido crear un estilo distinto, acorde con el propio contenido de la publicación, fresco y sorprendente, actual. Ahora tú decidirás si tanto esfuerzo ha merecido la pena. Espero que te guste.

Susana
scastillo@glpress.com



Uno de los aspectos en los que más hemos trabajado ha sido el de crear una publicación interesante que se valga únicamente por lo que pretende y aporta. La apuesta ha sido una auténtica experiencia y ahora todo está en tus manos. ¡Apóyanos!.

Guadalupe
gmartino@glpress.com



Lo único que quiero deciros es que ayudar a poner en marcha este proyecto ha supuesto un gran esfuerzo y mucha ilusión. Como mis compañeros dicen, ahora todo está en tus manos, así que yo os ánimo a que confiéis en ésta, vuestra publicación y que nos ayudéis a crecer.



Consejero Delegado
Juan Mont Falcó

Director editorial
Carlos Tamarit
ctamarit@glpress.com

Jefe de Redacción
Sergio González
sgonzalez@glpress.com

Redacción
Marcos Fernández
mfernandez@glpress.com

Diseño y Maquetación
Cristina Hernández
chernandez@glpress.com

Colaboradores
P. Domestos, Jon Z, Felipe Aulló, Antonio Gago, P. Ochoa, Rockanut, Menchu P. Félix Zamarra, Julio A, P. Pérez, A.S.

Secretaria de redacción y suscripciones
Guadalupe Martino
gmartino@glpress.com

Publicidad
Departamento propio
Susana Del Castillo
scastillo@glpress.com

GlobalPress

Edita
Global Press Media, S.L.

Director General
Carlos Tamarit

Jefe de Producción y Coordinación
Felix Sánchez

Departamento de publicidad
Susana del Castillo

Redacción
Lopez de Hoyos, 178 – 28002 – Madrid
Tel. Redacción (91) 510 26 25 Fax (91) 415 50 63
Suscripciones
Tel / Fax (91) 415 50 63
email: suscripciones@glpress.com

Distribución
SGEL, S.A.
Av. Valdeparra 29
Polígono Industrial Alcobendas
28108 - Alcobendas - Madrid

Impresión
Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa, 5
28914 - Leganés - Madrid

Videojuegos no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores de la publicación en aquellos artículos firmados.

Depósito Legal: M - 51974-203

[Sumario]

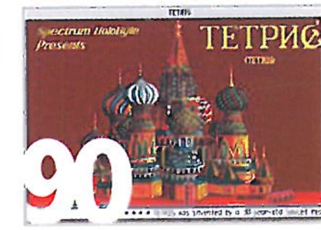




En este número ...

32
WAR OF THE RING
La guerra por la Tierra Media ha comenzado, y tú estás inmersa en ella. Combate al lado de héroes legendarios y acaba con tus enemigos.

GRUPOS DE DESARROLLO AMATEUR
CONOCE proyectos desarrollados por grupos amateur... Algún día pueden llegar a ser superventas...
86



90
VIEJAS GLORIAS
Este mes, el creador del mítico Tetris

JORGE ROSADO nos cuenta como se estructura y organiza un equipo de diseño de un videojuego de alto nivel. ¿Quieres saber más?
82







■ **¡Puntúa los videojuegos que aparecen en la sección de REVIEWS y participa en el sorteo de suscripciones gratis a VIDEOJUEGOS!**

Nos encantaría conocer cual es tu opinión acerca de los juegos que se comentan en cada número de la revista para poder llevar a cabo un apartado con las notas alternativas de los lectores. Ayúdanos a hacerlo y beneficiate de los posibles regalos que puedes obtener a cambio. ¡Gracias por tu apoyo!



REPORTAJE



Entrevista



NOTICIAS

Lo más interesante de este mes...

FABLE SE ACERCA A PC

Inicialmente conocido como Project Ego y destinado únicamente a X-Box, Fable es el juego que esta desarrollando Peter Molyneux paralelamente a su esperado Black&White 2. De momento se haya en conversaciones con Microsoft para la posible creación de una versión para PC. En Fable tomaremos la identidad de un personaje desde su nacimiento hasta su muerte; las acciones y decisiones que tomemos repercutirán en el modo en que nos perciban los personajes no jugadores y nos promete un nivel de libertad nunca visto hasta ahora. Falta ver si todo esto se materializa realmente, pero una cosa esta clara: el argumento es muy prometedor.

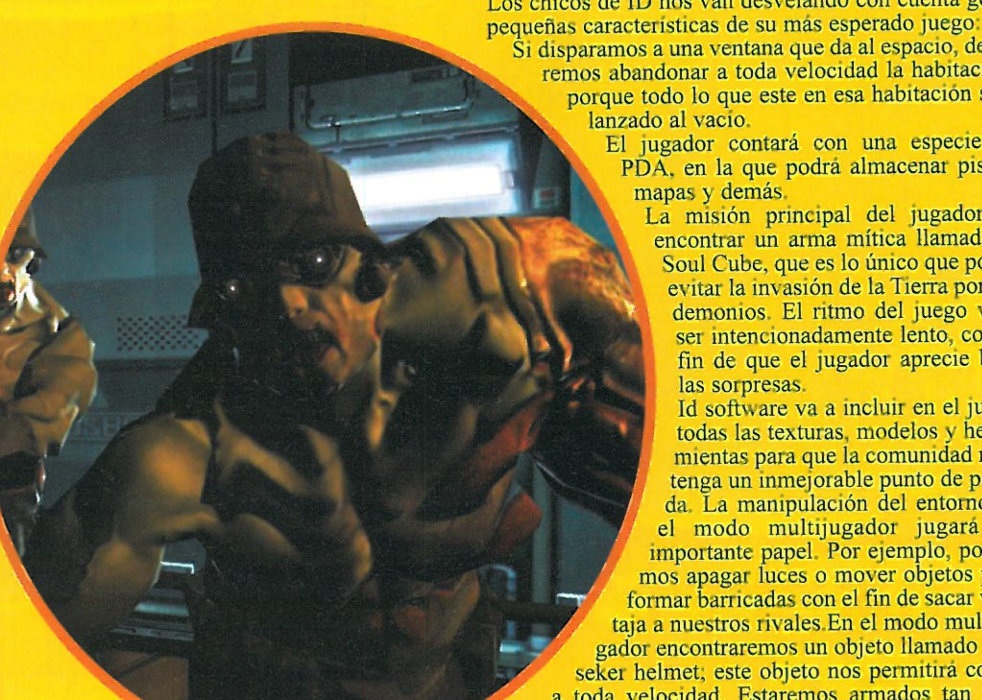
¿SYSTEM SHOCK 3?

Warren Spector, creador de verdaderas joyas (System Shock, Thief, Deus Ex,...), padre del esperado "Deus Ex 2: Invisible War", esta actualmente en contacto con Irrational Games para la producción de la secuela del maravilloso System Shock2. Esperamos que las negociaciones lleguen a buen puerto y podamos disfrutar de un nuevo juego de este genio.

POR AHORA NO VEREMOS SIN 2

Un comentario realizado por Tom Mustaine acerca de la triste suerte que ha corrido la secuela de uno de los mas famosos shooter3d de los ultimo tiempos.
"Estábamos trabajando en Sin2, pero ninguna distribuidora del mercado estaba interesada en el juego. Incluso teníamos una demo realmente buena realizada con tecnología de última generación (Superior a Quake3)". Quizás pueda suceder en unos cuantos años, cuando la mentalidad de "resucitar juegos viejos" vuelva a ponerse de moda.

DOOM III, POCO A POCO...



Los chicos de ID nos van desvelando con cuenta gotas pequeñas características de su más esperado juego:
Si disparamos a una ventana que da al espacio, deberemos abandonar a toda velocidad la habitación, porque todo lo que este en esa habitación será lanzado al vacio.
El jugador contará con una especie de PDA, en la que podrá almacenar pistas, mapas y demás.
La misión principal del jugador es encontrar un arma mítica llamada el Soul Cube, que es lo único que podrá evitar la invasión de la Tierra por los demonios. El ritmo del juego va a ser intencionadamente lento, con el fin de que el jugador aprecie bien las sorpresas.
Id software va a incluir en el juego todas las texturas, modelos y herramientas para que la comunidad mod tenga un inmejorable punto de partida. La manipulación del entorno en el modo multijugador jugará un importante papel. Por ejemplo, podremos apagar luces o mover objetos para formar barricadas con el fin de sacar ventaja a nuestros rivales.En el modo multijugador encontraremos un objeto llamado berseker helmet; este objeto nos permitirá correr a toda velocidad. Estaremos armados tan solo con nuestros puños, pero haremos un daño brutal a nuestros enemigos.

ESPAÑA, PRIMERA DE EUROPA' EN P2P

Según el estudio realizado por "La Sociedad de Información de España", somos los europeos que mas ficheros intercambiamos vía Peer to Peer (Emule, Kazza, DC ++, Edonkey...). Un dato sorprendente, si tenemos en cuenta que nuestro país no es precisamente el que más usuarios de la Red tiene registrados.

FUSIÓN DE

Dos de las paginas des de Internet se fus ING finalmente se fus ambas paginas asegura del año que viene y qu cuencias notables en s

MÁS NOTICIAS INTERESANTES

LOS BITMAP BROTHERS A LA CARGA

Los hermanos más famosos de la escena del videojuego (con permiso de los Stamper) ha recibido, con agrado, el encargo por parte de Namco de versionar en PC el último éxito de los japoneses Hill.switch, un juego de acción táctica en tercera persona ambientado en los conflictos bélicos modernos. Desde la Guerra del Golfo hasta el conflicto en Chechenia.

NOS HA SORPRENDIDO...

Nos ha sorprendido lamentablemente el cierre de Black Isle, uno de los estudios que más y mejores juegos de rol ha hecho para PC (Fallout, la saga Baldurs Gate o Ice Wind Dale). Una lástima; desde aquí deseamos suerte a los desarrolladores que han perdido su puesto de trabajo.

PROJECT THREE TRAERÁ KULT A TIERRAS EUROPEAS

El esperado (no nos atrevemos a decir si por su calidad o por el tiempo que está ocupando a sus desarrolladores) Kult, será distribuido en Europa por la editoral holandesa Project Three. Los estudios 3D People llevan tres años desarrollando este título de rol con gráficos en perspectiva isométrica. Podremos visitar el fantástico reino de Rywennia a mediados del 2004.



EL "GRAN HERMANO" VIGILA TU VIDEOCONSOLA

La polémica consola portátil Gametrac llegará próximamente a nuestro país. Creada por la compañía Tiger Telematics, incluirá un sistema operativo Windows CE.NET, un procesador a 220 MHz y una pantalla capaz de mostrar más de 65.000 colores. Podrá reproducir archivos MP3 y enviar y recibir mensajes SMS y MMS.

Pero la gran novedad que presenta la nueva plataforma portátil es la inclusión de un sistema GPS en su interior. El sistema hará las delicias de los padres más controladores que podrán saber, con un margen de error de tan solo 5 metros, en qué lugar se encuentran sus hijos.

El sistema utiliza 24 satélites y la red GSM para informar de la posición del usuario. Los padres tendrán la posibilidad de crear campos que delimitan un área concreta, y serán avisados si el niño abandona el área a través de un SMS o de un e-mail.

Esta curiosa novedad puede reducir el número de clientes potenciales de la consola, ya que no habrá muchos usuarios jóvenes que deseen que sus progenitores sepan su posición exacta las 24 horas del día. Sin embargo, seguro que se convierte en el regalo preferido por los padres para estas navidades.

La polémica está servida. El grado de control que algunos padres querrán obtener sobre sus hijos chocará con las opiniones de un público joven al que ya están atando lo suficiente en otros campos sociales.

Los usuarios tendrán la última palabra, y queda por ver si la calidad de los juegos de la nueva consola se sobrepone al hecho de que los niños puedan estar controlados todo el día.

GAMESPY E ING

dicadas a videojuegos mas gran-
ían en una sola. El espía verde e
an en un solo ser, responsables de
que la fusión se realizara a lo largo
os visitantes no sufrirán conse-
visitas.



GTA: VICE CITY CENSURADO

Las quejas elevadas por ciertas comunidades haitianas de Estados Unidos en referencia al texto "Elimina a los Haitianos" que aparece como uno de los objetivos de misión, han llevado al alcalde de Nueva York Michael Bloomberg a censurar el juego de Take Two.



¡Envíanos tus noticias!

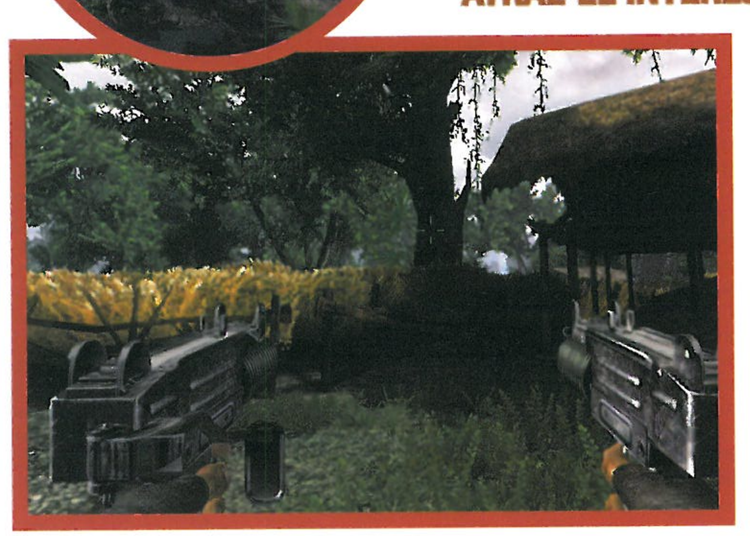
Colabora con nosotros enviándonos tus noticias. Si consideras que algo interesante se nos ha pasado por alto, no lo dudes, escríbenos a videojuegos@glpress.com y haznos saber todo aquello que tú creas interesante para publicar. Ayúdanos a hacer una revista mejor. ¡Gracias!

NOTICIAS



XENUS, y piérdete en Colombia...

LA ÚLTIMA PRODUCCIÓN DE LOS RUSOS "DEEP SHADOWS" ATRAE EL INTERÉS INTERNACIONAL



El protagonista, Kevin Mayers, recibe una llamada de la revista en la cual su hermana trabaja. Hace ya diez días que no reciben noticias de ella y temen que haya sido secuestrada en Colombia. Kevin se trasladará hasta allí para buscarla.

Así empieza Xenus, un shooter en primera persona que nos lleva hasta el país sudamericano. El juego será una mezcla de rol y acción. El mapa del juego estará abierto desde un principio. Con una longitud de 25x25 Km, pasaremos horas recorriéndolo. Con este tamaño, es de agradecer que dispongamos de vehículos como coches, tanques y helicópteros que podemos pilotar. Los programadores advierten que no todo se reducirá a acabar con enemigos, sino que deberemos hablar con muchos de los personajes secundarios que nos encontremos. Dispondremos de más de 20 armas que deberemos comprar, así como la munición de las mismas.

LONDRES: CAPITAL DEL VIDEOJUEGO

TRES NUEVAS FERIAS COMPETIRÁN CON EL ECTS

La Asociación Europea de Editores de Software (ELSPA) ha confirmado la celebración de tres nuevas ferias en la capital inglesa. El aparente declive del ECTS no ha reducido la fe que la ELSPA ha depositado en Londres como ciudad de referencia en lo que a videojuegos se refiere.

London Interactive nace con la intención de convertirse en la feria europea por antonomasia del entretenimiento electrónico. Tendrá lugar en la semana del 30 de Agosto al 5 de Septiembre. Su enclave aún no ha sido confirmado.

El European Games Network se celebrará entre el 1 y el 3 de Septiembre en el mismo edificio en el que, hace dos años, se celebró el ECTS. Varias secciones nos permitirán empaparnos de las últimas novedades del ocio electrónico. Una, la dirigida al gran público, estará repleta de todas las novedades de las grandes compañías. Los miembros de la industria y la prensa especializada también tendrán su hueco en la feria. Por último, el Game Stars Live, estará basado en un programa muy popular allá por tierras inglesas de la cadena ITV.

Contará con el apoyo de varias cadenas de radio y televisión británicas. En esta ocasión, el evento estará diseñado para atraer a un gran número de visitantes, con concursos, torneos de videojuegos y stands con las grandes compañías del sector.

La Playstation Experience puede ser una referencia para imaginar lo que se cuece en esta nueva feria.

Todo parece indicar que alguna de las nuevas ferias tomará el relevo de un desgastado ECTS al que, primero las compañías y luego el E3 celebrado en L.A., han acabado de apuntillar.





La clasificación de primera

www.gamerankings.com

Gamerankings es una página en la que podremos encontrar un resumen de las puntuaciones de las últimas novedades basadas en las notas de los sitios de internet más prestigiosos, como por ejemplo Gamespot, Edge, Gamer's Hell o IGN. La página es clara y está confeccionada para permitir un fácil y rápido acceso. Enlaces a los comentarios de cada web así como a capturas del producto o un histórico de todas las previews o resúmenes del producto. Además nos proporciona información de cuales son los juegos más esperados según los lectores y cual es la media de cada uno de ellos. Una web realmente curiosa que no puede pasar desapercibida para los incondicionales de los videojuegos.



Canon por conexión a internet

La SOCAN, una sociedad canadiense, para más señas la "sociedad de compositores, autores y editores de música de Canada" ha pedido al supremo de aquel país que los proveedores de acceso a internet repercutan un canon a sus usuarios a fin de "hacer cuentas" por toda la música que se baja de internet. Ahora bien, de aquí alguien podría hacerse dos preguntas. La primera: ¿Todo el que se conecta a internet lo hace con el fin de descargar música con copyright? Y la segunda: ¿Cuánto tardará la SGAE en llevar a cabo una petición parecida?... Hace falta tener poca vergüenza para solicitar algo así.

Esclavo y maestro

Como en otras muchas ocasiones, en los Estados Unidos parece que no tienen otra cosa que hacer más que preocuparse por cuestiones que sin lugar a dudas serían absurdas para cualquier persona con dos dedos de frente. Esta vez resulta que los términos "esclavo" y "maestro" ("slave" y "master" en sus acepciones nativas) son considerados como "ofensivos" y "completamente inaceptables" por la OAAC, siglas cuyo desglose viene a significar algo así como "oficina de aprobación de protocolos y normativas". Pero esto no es lo mejor, lo verdaderamente sorprendente viene ahora, ya que dicha organización propuso que no se comprara material informático en todo el condado de Los Angeles cuyas piezas o componentes hardware hicieran mención de los términos comprometidos. Y es que con noticias como esta, aún deberíamos de preguntarnos hasta donde van a llegar estos americanos...

HARDGAME.NET, para jugadores duros ;)

MUY INTERESANTE PÁGINA SOBRE VIDEOJUEGOS

HardGame.net es una web nacida en abril de 2003 a partir de la fusión entre SecretGameZone.net (creada en el 2001) y The Dawning.com (creada en el 2002). En HardGame tratan el videojuego y el hardware de la manera en que se merecen, realizada por expertos y dirigida a lectores con unos conocimientos previos en el tema, centrándose en las noticias de máxima importancia y publicando los artículos más interesantes. Si te decides a visitar www.hardgame.net descubrirás una página "atípica", cuya estructura se asemeja a algunas de las grandes webs americanas de videojuegos y hardware, que son actualizadas en tiempo real en vez de hacer una edición diaria y en la que seguimos una línea editorial bastante independiente.

Este tipo de página web, casi inédita en España, ha demostrado tener un éxito que ni los propios responsables de HardGame imaginában. En ningún momento ha cesado el crecimiento de la web y (según el medidor de visitas Alexa.com) en el momento de escribir estas líneas se trata de el segunda website más importante de videojuegos y hardware de habla hispana, que cuenta con una comunidad de usuarios cada vez mayor y que, si lo desean, pueden participar incluso en la redacción de algunos de los contenidos de HardGame.net.

Todo esto se debe al trabajo diario que, sin el apoyo de ningún grupo editorial o empresa que les respalde, llevan realizando unos entusiastas de los videojuegos y hardware desde hace mucho. En este tiempo, se han publicado más de 150 artículos (entre análisis, guías de hardware, especiales y avances) y casi 10.000 noticias, un número incontable de mensajes en el foro, casi 1000 trucos y otros muchos materiales de todo tipo que sin duda encantarán a los fanáticos de este mundillo. Además, también disponen de dos fansites: Tactical.HardGame.net, donde los expertos en juegos de acción táctica se sentirán como en casa, y Escuadron69.hardgame.net, el punto de encuentro de un grupo cada vez mayor y más profesional de pilotos virtuales.

Lo que vamos a ver...

Basado en el famoso juego de rol de libro, la nueva creación de Troika Games, nos va a permitir convertirnos en el escalafón más alto de la cadena alimentaria. El juego utilizará el mismo motor gráfico que Half Life 2, por lo que esperamos tenga una calidad gráfica impresionante. Será una mezcla de juego de rol y acción, con perspectivas en primera y tercera persona. Podremos elegir entre uno de los siete clanes del juego original y recorrer unos escenarios góticos y lúgubres. Se espera para Septiembre del 2004.

01

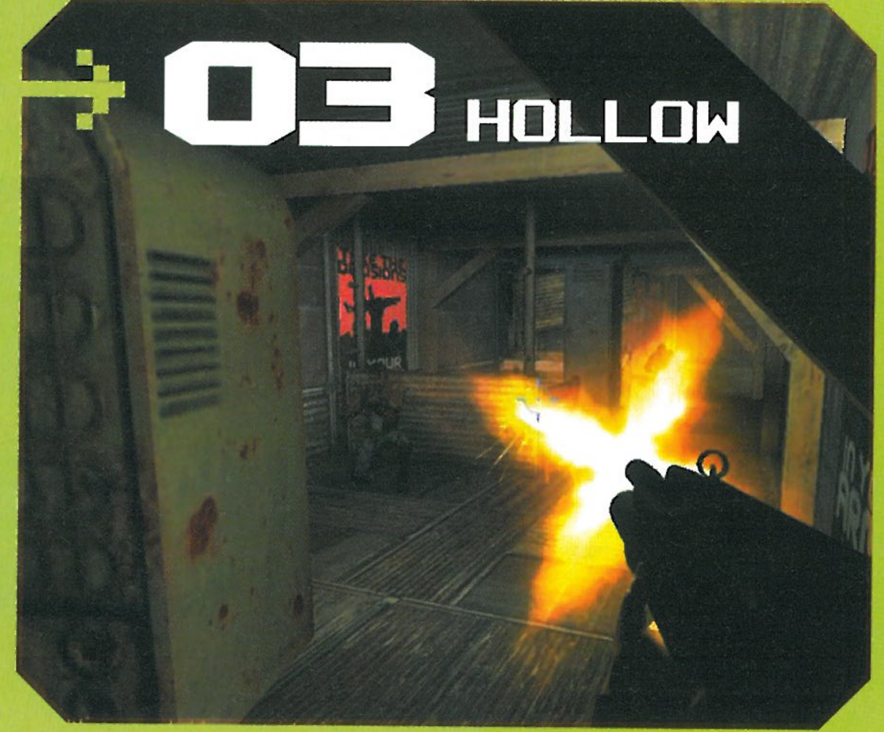
VAMPIRE: THE MASQUERADE-BLOODLINES



02 THE MATRIX ONLINE

Ubisoft distribuirá en toda Europa este juego de rol on-line masivo. Desarrollado por Monolith y EON productions, se ha convertido en uno de los juegos más esperados del momento. Su aparición está prevista para el segundo o tercer trimestre del 2004. La historia estará centrada en acontecimientos ocurridos después de la trilogía cinematográfica. Dispondremos de una gran variedad de estilos de artes marciales, así como un arsenal diverso y espectacular y, como no, del famosísimo tiempo bala. Los seguidores del universo Matrix estarán de nuevo de enhorabuena con la aparición de un tituloque saciará su sed después de la finalización de la trilogía cinematográfica. Desconocemos si los hermanos Wachowski se inplicarán en él como hicieron con el anterior título de lo que esperamos sea una saga de larga duración y calidad.

03 HOLLOW



Los estudios ZootFly desarrollan un nuevo shooter en 3D que aparecerá en 2004. Según sus desarrolladores aglutinará conceptos sacados de juegos como "Doom III" o "Splinter Cell". El país Centrope será el escenario en el que viviremos unos ficticios años setenta en los que la 2ª Guerra Mundial nunca ha tenido lugar. Recorreremos 4 mundos distintos: el totalitario país de Centrope, la ciudad Mirror City, plagada de maleantes y suburbios; una zona de distorsión temporal, poblada por fantasmas; y, finalmente, el inframundo con cientos de cavernas que explorar. El juego nos presentará un argumento no lineal en el que encarnaremos al periodista Tyler Kilmore, que vuelve al país Centrope después de cinco años y es acusado del asesinato de su prometida, a la que había abandonado. El juego incluirá una curiosa opción que te permitirá detener el tiempo e, incluso, hacerlo retroceder, un poco al estilo del "Prince Of Persia". Como todo shooter que se precie, contará con un arsenal impresionante y cientos de enemigos que abatir a través de sus escenarios post-apocalípticos.

Lo que vamos a ver...



El más famoso simulador social de la historia tendrá por fin su continuación. Después de infinitas versiones de la primera parte, aparecida en Febrero de 200, en las que hemos tenido de todo: desde intentar convertir a nuestro Sim en una estrella del rock, hasta un simulador en el que las mascotas se llevaban el papel protagonista. Ahora, Maxis está trabajando en la segunda parte, con un engine gráfico en 3D totalmente remodelado. En esta ocasión deberemos dirigir toda una vida de nuestro Sim, desde la infancia hasta el momento de su muerte, y comprobaremos como la herencia genética pasa de padres a hijos.

04

THE SIMS 2

05 SONIC ADVENTURE DX

La conversión a PC del juego de GameCube llevará el nombre de Sonic Adventure DX Director´s Cut. El peculiar erizo, abanderado en su tiempo de la consola de SEGA, deberá desbaratar de nuevo los planes de su archienemigo, el Dr Robotnik, que pretende construir una nueva Robotnikland en la Tierra. Para ello, alimentará con las siete esmeraldas del caos al Monstruo del Caos. El juego llegará en el primer trimestre del 2004. Tendremos la oportunidad de controlar hasta seis personajes distintos aparecidos en otros capítulos de la saga, a través de más de cincuenta niveles, salteados de numerosos minijuegos divertidos y frenéticos.



El estudio alemán Crytek está ultimando su próximo shooter en 3D. La distribuidora, Ubisoft, afirma que el juego hará gala de una IA impresionante, así como unos gráficos capaces de rivalizar con los títulos más punteros del mercado, y una interactuación con el entorno total. La historia nos relata como una periodista nos convence de que la llevemos a una isla de Micronesia en la que debe realizar una investigación. Nuestro barco será atacado por unos mercenarios y nuestro naufragio acabará en una isla. Aquí, nuestro protagonista se verá envuelto en una conspiración y deberá intentar sobrevivir a la vez que realiza una investigación sobre el grupo militar que ha tomado la isla.
El inmenso escenario de la isla estará a nuestra disposición desde el principio, y podremos movernos por ella libremente, aunque deberemos realizar tareas determinadas para que la historia avance.
Las situaciones en las que nos encontraremos tendrán más de una solución posible, y dejan espacio para la imaginación del jugador.
Far Cry estará disponible en Febrero de 2004.



¿Cómo lo hacen fuera?

¿Realmente fuera se hacen las cosas de otra forma? La falta de posibilidades en España para aquellos profesionales con una auténtica vocación por el desarrollo de videojuegos hace que cada vez sea más normal el fenómeno de la emigración en un sector castigado por la falta de inversión, tanto pública como privada, y la carencia de oportunidades para formar un tejido de futuro.

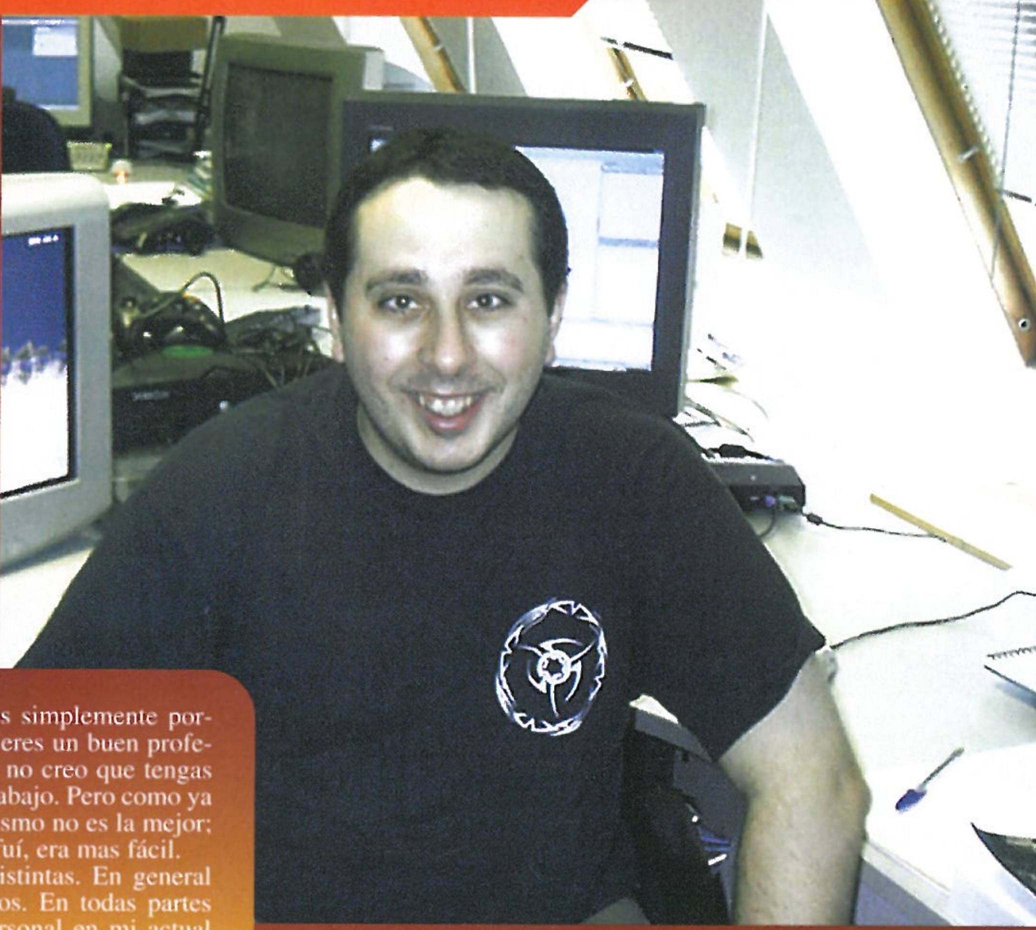
Corre el año 1996 cuando empiezan a sonar en el sector algunos nombres como "DataScope" ó "Aardvark Swift", si, son consultoras que empiezan a ofertar puestos de trabajo en la industria británica o estadounidense. Pequeños anuncios en prestigiosas publicaciones como Edge o PCGamer comienzan a llamar la atención de muchos chavales que no ven claro que su devoción por el videojuego vaya a poder cuajar en este país. Desde entonces, con el vertiginoso cambio que ha experimentado este negocio a nivel global en los últimos seis o siete años, son muchos los profesionales que han decidido "hacer las Américas" y probar suerte en lo que a priori parece ser un sitio más estable y sensato en el que poder consolidar una carrera. Y es que los datos hablan por si solos. Mientras en España existe únicamente un estudio con capacidad tanto económica como organizativa de generar un producto de calidad AAA destinado al mercado internacional, sólo en Londres hay más de media centena (sin tener en cuenta los más de veinte estudios que han cerrado ya en el último año), y eso contando que a día de hoy incluso el señor Peter Molineux ha empezado a hablar de "protección estatal" al videojuego, "subvenciones" y "ayudas" a un sector que cada día que pasa le cuesta más aguantar allí donde sea...

David Galeano

Trabajando en **CRITERION** desde el año **2000** en el cargo de **PROGRAMADOR** tras pasar por **DINAMIC**.
Sus proyectos en curso/finalizados son: **RENDERWARE** para PS2.
Otros trabajos suyos han sido **Versiones de PC Fútbol como programador y Jefe de Proyecto**

Trabajé en Dinamic Multimedia durante varios años. Empece como programador del manager del PCBasket durante dos versiones. PCBasket era un juego para MS-DOS que tenía que funcionar en menos de 640KB de memoria. Despues de eso pasé a encargarme del manager del PCFutbol. La primera versión en la que participé fue la número 5, que fue el primer juego de la compañía para Windows 95, fue un cambio radical en todos los aspectos, nuevas optiones, nuevo entorno grafico para el manager, la primera version en 3D del simulador, etc. Seguí como programador del manager hasta el PCFutbol 7, donde también colaboré en el diseño general del juego. Al año siguiente fue cuando Carlos Abril dejó la compañía junto con los hermanos Ruiz para fundar FX Interactive. Hasta ese momento Carlos Abril había sido el productor del PCFútbol. A partir de ese momento la responsabilidad del PCFutbol 2000 calló sobre mí y fui el encargado de la producción y diseño del juego, junto con mi tarea como programador jefe. Justo cuando PCFutbol 2000 apareció en las tiendas, tuve que hacer el servicio militar como objetor en una ONG, y me dí de baja en Dinamic Multimedia. El desarollo del PCFutbol 2001, recalló sobre los hombros de Marcos Jourón, que había sido hasta entonces el encargado de la base de datos del PCFutbol. Desgraciadamente las cosas no fueron bien para la compañía durante ese año y cuando me reincorpore de trabajar como "voluntario" en la ONG, Dinamic Multimedia se declaró en bancarrota y presentó suspension de pagos. Con lo cual, despues de 6 años en la empresa, la tuve que abandonar en su peor momento.

Veo difícil el desarrollo de videojuegos en España. Trilobyte tuvo que cerrar sus puertas al cabo del tiempo, y solo Pyro Studios y alguna otra compañía encargada de versiones para consolas tienen alguna perspectiva de futuro. Esto no es algo limitado a nuestro país. En Inglaterra también han cerrado bastantes compañias en los ultimos años y la situacion es complicada en general. Hay un enfrentamiento serio entre los desarolladores y los publishers, los primeros intentando conseguir las mejores condiciones laborales y los últimos concentrados en reducir costes y riesgos lo máximo posible. Muchas empresas que han cerrado lo hicieron bajo grandes presiones para terminar los juegos en plazos dantescos. Pero ésta es solo mi opinión personal en base a lo que he vivido y conozco. Otros profesionales tendrá quizá opiniones distintas.





Lo mejor

Las posibilidades fuera son mayores simplemente porque hay muchas más compañías. Si eres un buen profesional, con un buen nivel de inglés, no creo que tengas muchos problemas para encontrar trabajo. Pero como ya he dicho antes, la situación ahora mismo no es la mejor; hace un par de años, cuando yo me fuí, era mas fácil.
Las compañías también son muy distintas. En general son más grandes y con más recursos. En todas partes cuecen habas, pero mi situación personal en mi actual compañía es mucho mejor que antes. El trato personal con mis jefes y con el departamento de personal está años luz del que sufrí en España.

Lo peor

La comida. El tiempo. El que pongan moqueta hasta en la cocina y el baño. Que hablen otro idioma que no es el que has hablado toda tu vida. Que cierren los bares a la once. Que algunos desconfíen de ti o te menosprecien sólo por ser extranjero. Y por supuesto, el estar lejos de mi novia y mi familia.

Los salarios son en general más altos. En Estados Unidos puedes llegar a cobrar muchísimo mas que en España. Inglaterra es un termino medio, pero hay que tener en cuenta que el coste de la vida por aquí es mucho mas alto, con lo cual quizá la situacion monetaria es solo un poco mejor. Aunque hay compañías inglesas que estan localizadas en zonas mucho más baratas donde es más fácil ahorrar.
Los bonus dependen de la compañía y del tipo de desarollo. Algunas empresas de videojuegos inglesas han llegado a dar más de 40.000 euros de bonus a algunos de sus programadores, mientras que otras a lo mejor se quedan en los 3000. Depende del éxito del producto.

Razones por las que decidiste irte fuera

David entró en **Criterion**, empresa en la que lleva más de dos años, después de venir de **Dinamic** y participar en PCF y PCB

Despues de la suspensión de pagos de Dinamic Multimedia, el panorama del desarollo de videojuegos en España no era muy prometedor, no habia muchas opciones aparte de la recien creada Trilobyte y la más conocida Pyro Studios. Pero ambas tenían los equipos completos y mis opciones para trabajar en cualquiera de ellas no eran muy buenas.
Debido a mi experiencia en las multiples versiones del PCFutbol, había tenido que viajar un par de veces a Inglaterra para finalizar la version inglesa. Estos viajes me dieron a conocer la industria del videojuego en dicho país, mucho más estable y arraigada que en el nuestro. Así que probé suerte y después de varias entrevistas decidí optar por Criterion Software para trabajar en la versión para PC y Xbox de su engine RenderWare Graphics.

¿y ahora?...

Ahora mismo soy el encargado de la version para Xbox y PC de RenderWare Graphics, pero en el futuro me concentraré en la version para Xbox 2 (o como quiera que Microsoft la llame) y en los sistemas generales de control de escenarios y personajes. Parte de mi trabajo durante estos ultimos años ha sido utilizado en los siguientes juegos:

Grand Theft Auto: Vice City
Grand Theft Auto 3
Max Payne 2
Broken Sword: The sleeping Dragon.
Secret weapon over Normandy.
Teenage Mutant Ninja Turtles
Burnout 2
Outlaw Volleyball
Italian Job
Pro Evolution Soccer 2
Mortal Kombat 5: Deadly Alliance

Lo mejor

Lo mejor son de nuevo las oportunidades y los salarios, además de los medios disponibles y el alcance más internacional de los proyectos.También en mi caso destacaría la amabilidad de los compañeros y los superiores, y el ambiente de trabajo. Guardo muy buen recuerdo de mi estancia allí.

Lo peor

Nada especialmente significativo, depende de las preferencias de cada uno. Por ejemplo, el tener que coger siempre aviones para poder venir a ver a la familia. Al principio también me resultó difícil desenvolverme con el idioma, porque por mucha preparación teórica que lleves, los dos primeros meses no te enteras de nada. Aparte, está la comida, el clima, etc.

Juán Alberto Muñoz

Trabajando en **PYRO** desde el año **2002** en el cargo de **PROGRAMADOR** tras pasar por **CODEMASTERS**.
Sus proyectos en curso/finalizados son: **LMA MANAGER, MICROMACHINES** para PS2.
Otros trabajos suyos han sido **TRABAJOS COMO FREELANCE ANTES DE SER PROFESIONAL**

El desarrollo en España va mejorando poco a poco, pero aún está muy lejos del nivel de otros países. Es muy difícil para las pequeñas empresas sobrevivir, debido a una serie de factores como los costes cada vez mayores de desarrollo, la falta de apoyo de las productoras, los márgenes de distribución, el azote de la piratería, etc.
Fuera de España sin embargo ha cambiado bastante el panorama. A finales de los 90 Inglaterra era como "La Meca" europea para los que queríamos dedicarnos a los videojuegos: había muchísimas empresas y oportunidades de trabajo constantes. Pero de un tiempo a esta parte estoy leyendo con preocupante asiduidad noticias de cierres de compañías desarrolladoras de ese país. Parece que, a pesar del enorme mercado actual, el precio del éxito es cada vez mayor.

Razones por las que decidiste irte fuera...



Lo de irme a trabajar fuera no fue algo muy planificado. Casi por probar, mandé mi Curriculum a una compañía británica especializada en la selección de personal para la industria del videojuego. Al poco tiempo me consiguieron una entrevista en Codemasters, así que decidí irme para allá, y acabé quedándome una larga temporada.
Los salarios en Inglaterra son mucho mayores que aquí, si bien el coste de la vida también lo es. Aunque el disparatado aumento del precio de la vivienda en España está desequilibrando la balanza, y no precisamente a nuestro favor. El tema de las bonificaciones es muy particular de cada empresa, pero se suele recompensar en mayor o menor medida al equipo de desarrollo cuando el juego se termina y sale a la venta.

He trabajado en...

Los tres juegos que completé allí fueron todos para PlayStation: "Manager de Liga"(I y II), y "MicroManiacs". Los dos primeros, del género de la gestión de clubs de fútbol, llegaron al número uno de las listas en Inglaterra. El tercero era una secuela de la célebre saga "MicroMachines". Después trabajé en un juego de Snowboard para PS2 que se acabó cancelando. Y del proyecto en el que estoy actualmente no puedo dar ningún detalle todavía.



El negocio Fuera

Al menos hasta hace poco el desarrollo de videojuegos en España era una cosa muy artesanal y con escasos medios. El dinero se conseguía únicamente cuando el proyecto ya se acercaba a los últimos estadios de desarrollo.
Hay una gran diferencia con el desarrollo nacional en tanto y cuanto los proyectos parten con un presupuesto descomunal. En el juego que desarrollé en Acclaim, se gastaron más de 200 millones en las primeras fases de desarrollo.
Aparte de eso, siempre intentan que el trabajador esté lo más relajado posible, y por tanto contabamos con sala de cine, sala de billar, de videojuegos, etc... además de todas las salidas exóticas que nos preparaban, tales como paintball, etc...

Pablo López Zapico

Trabajando como **FREELANCE** desde el año **2001** en el cargo de **PROGRAMADOR** tras pasar por **ACCLAIM**. Sus proyectos en curso/finalizados son: **FÚTBOL DIRECTO** y **UN FPS DEL QUE NADA PUEDE AVANZAR** para PS2.

Antes de irme fuera, trabajaba en una compañía nacional llamada 'Hammer Technologies', desarrollando un videojuego de fútbol que nunca llegó a ver la luz, a pesar de haberse quedado en la fase de beta-testing. En él, yo era el programador principal. La falta de medios propició lamentablemente el fin de éste proyecto.
En ésta empresa conocí a varios compañeros de los que guardo un muy buen recuerdo, algunos de los cuales siguieron mis pasos al extranjero.

Lo mejor de estar trabajando fuera de España es todo lo que aprendes, pues conoces a gente estupenda en éste campo. Como ejemplo os puedo poner que yo trabajé con uno de los desarrolladores del famoso Gauntlet, con uno del Sensible Soccer y con uno de Viva Football, por solo poner un ejemplo. Y si a todo esto le sumamos los elevados salarios, ¿Qué más queremos?
Lo peor es lo lejos que estás de tu familia, y que realmente te sientes muy solo en un país extraño.
Ahora mismo estoy trabajando por mi cuenta en un proyecto del cual no os puedo dar muchos datos, pues está un un paso muy inicial de desarrollo. Os puedo adelantar que se trata de un FPS.

Salarios y bonus

Sin meterme en cantidades, os puedo decir que mi sueldo en Inglaterra era del orden de CINCO veces superior a la cantidad que percibía en España. Además había una series de Bonuses según fuésemos alcanzando los Millestones (metas), es decir cantidad a primera beta, segunda beta, etc...

Miguel Angel Escudero

Trabajando en **ELECTRONIC ARTS VANCOUVER** desde el año **2003** en el cargo de **PROGRAMADOR GRÁFICO** tras pasar por **CODEMASTERS, ARGONAUT Y DINAMIC**. Sus proyectos en curso/finalizados son: **ORCHID** (sin finalizar) y **FIFA 2005**

Lo mejor

Desde el punto de vista humano siempre vivir una temporada en una país extranjero va a ser positivo para todo el mundo. Desde abrir tus horizontes a conocer gente de varias culturas, pasando por la posibilidad de aprender otros idiomas. El mundo no se acaba en España, ni tampoco es cierto el mito de "Como en España no se vive en ningun lado :-)". Y que conste que me siento muy orgulloso de ser Español (menuda bandera tengo puesta en la oficina! :-))
En el plano profesional, el ir al extranjero te va a permitir hacer más contactos, conocer nuevas formas de trabajar y mejorar en general en tu profesión.



La industria del videojuego en España está en un estado pésimo. No sabéis la envidia que me dan países como Japón, EE.UU, Inglaterra o Canadá. En nuestro país hay algunas empresas no tan famosas como Pyro a las que les deseo mucha suerte. Hay mucho talento en nuestro país, tal vez lo único que falta es inversores y managers con mentalidad anglosajona, aunque hay excepciones en España claro. En el mundo anglosajón al empleado se le considera el motor de la empresa, en España desgraciadamente los empleados solemos ser considerados "gastos" o "recursos de usar y tirar". Lo digo porque lo he vivido. España no van tan bien en ese sentido.

¿Cómo lo veo fuera?

Fuera de España lo veo estupendamente, salvo en Inglaterra donde ahora están pasando por un periodo de crisis. Esta industria tiene un gran presente y un mejor futuro. Sólo espero que los desarrolladores puedan mejorar sus beneficios para que no desaparezcan tantas empresas pequeñas y se acabe de una vez con la piratería, la cual no sólo nos perjudica a los profesionales sino también al usuario final. Parece que nos lo tomamos a broma porque el piratear es muy común en nuestro país, pero es un delito muy serio.

LA EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO (II)

TECNOLOGÍA Y CREATIVIDAD

Al igual que el descubrimiento del fuego saco de la oscuridad a nuestros antepasados, la rueda hizo más fácil la vida del hombre, los videojuegos evolucionan sin descanso consiguiendo año tras año que se nos caiga la baba con aquellos títulos que exprimen al máximo la tecnología del momento. Pero, que sería de la tecnología sin la creatividad...

Este articulo propone echar la vista atrás para dar un repaso a todos esos avances, tanto tecnológicos como creativos, que han sacudido la industria del software de entretenimiento hasta sus cimientos. ¿Qué fue antes la gallina o el huevo? ¿Es la creatividad la que se apoya en la tecnología? ¿No será la tecnología la que se desarrolla para plasmar una idea creativa? Que enigma amigos.

PEQUEÑOS PASOS TECNOLÓGICOS

Cuando los únicos recursos con los que se contaba a la hora de crear un videojuego eran un teclado de goma, 48k de memoria RAM (en el mejor de los casos), un procesador de 8 bits, y una paleta de 8 colores simultáneos en pantalla, no era de extrañar que la



gente se quemara las pestañas intentando dar con una idea de juego atractiva, original e inmensamente jugable, pues la posibilidad de sorprender al respetable con algún alarde tecnológico era realmente incierta. ¿Podríamos decir entonces que en la época dorada de los 8bits nos encontrábamos en la "Era de la Ideas"? Quizá, pero no apostaría la paga del mes.
Precisamente esa escasez de recursos tecnológicos, unidos a la perpetua capacidad de asombro del ser humano, daban como resultado que cualquier avance grafico, por mínimo que este fuera, era recibido por el publico con los brazos abiertos y la mandíbula por el suelo.

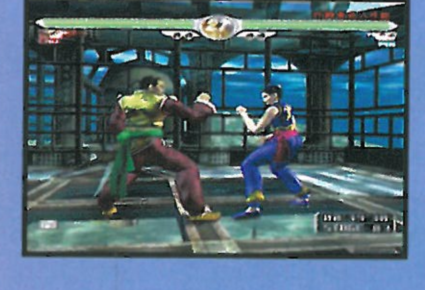
SOUNDBLASTER VS. BEEPER

Pues sí, hubo una época en la que los juegos se limitaban a emitir unos pitidos realmente desagradables, con permiso del tema principal de esa joya de los 8 bits "La Armadura Sagrada de Antiriad", a través del beeper de la maquina. Hasta la llegada de las primeras tarjetas de sonido, todo un lujo asiático para los usuarios de la epoca. Seguro que recordáis como se os helaba la sangre jugando al primer "Alone in the Dark" con la música a tope.

escena del videojuego, o superabas ese listón imaginario, o estabas fuera.
Y ya que hablando de situar listones bien altos, si tuviéramos que confeccionar una

MOMENTOS DE EMOCIÓN...









Aún recuerdo los dos momentos más emocionantes que he vivido en un salón recreativo, y ambos tienen algo en común. El primero de ellos sucedió halla por el año cuando me descubrí babeando sobre la maquina del Virtua Racing, el segundo ocurrió pocos años después, esta vez era otro Virtua el culpable de mi babeo, Virtua Fighter. Sin duda dos de las recreativas más impactantes de la historia, gracias al uso de entornos y personajes tridimensionales en dos géneros (carreras de coches y lucha) atados a las dos dimensiones hasta ese momento. Y estos, no serían más que los primeros de la larga serie de títulos que Sega nos tenía preparados para los siguientes años: las posteriores secuelas de las serie Virtua Fighter, Virtua Cop, Daytona USA, Sega Rally, House of the Dead, ... Siempre superándose a si mismos.

soberanos indiscutibles de la tecnología desde principios de los noventa hasta nuestros días.

Tras monocromáticos años junto a Space Wars, o Asteroids, llego la revolución del color y la incorporación de personajes animados con PacMan, o DonkeyKong que marcaban, halla por los 80, la pauta a seguir, situando el listón tecnológico en todo lo alto. El público cada vez era más

lista con las compañías más innovadoras en lo que a tecnología se refiere, vendría a nuestra mente el nombre de dos seguras candidatas a ese primer puesto. Estamos hablando de Ultimate: Play the Game, como reina de la carrera tecnológica en la época de los 8 bits, y de Id Software,

REVOLUCIÓN RENACENTISTA

Tanto los ingleses de Ultimate, como los americanos de Id se han encargado, al igual que hicieron los artistas



miento, de cambiar el punto de vista de los millones de seguidores de los videojuegos a lo largo de su historia.

Si los renacentistas mostraron al mundo el uso de la perspectiva en la pintura y la arquitectura, los chicos de Ultimate hicieron lo propio con el mundo del videojuego gracias a la técnica "Filmation" capaz de representar un enorme mundo de juego en perspectiva isométrica, dotando tanto a personajes, como escenario de una profundidad nunca vista hasta el momento.

Y siguiendo con la evolución del punto de vista, no fue hasta la llegada de los tejanos Id Software y su Wolfenstein 3D el momento en el que descubrimos la tercera dimensión de los videojuegos. Ahora el jugador no tenia porque contentarse con ver a su personaje en pantalla sino que era el propio jugador el que, gracias a la perspectiva en primera persona, el que se introducía de forma virtual en la pantalla.

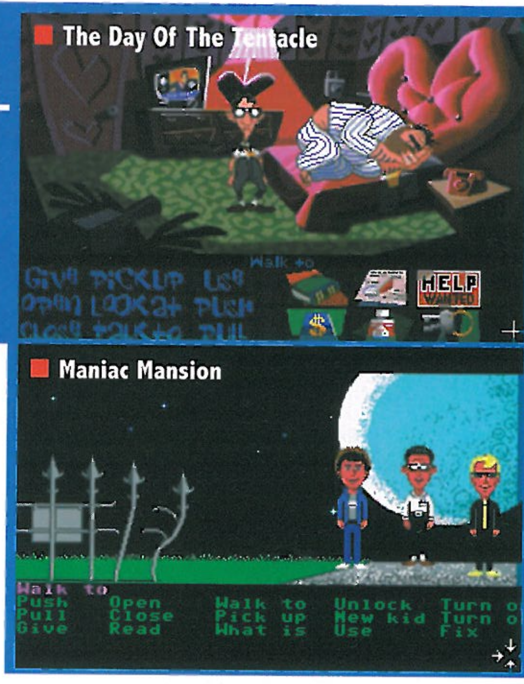
LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DE LA CREACIÓN

En el mundo del videojuego, las virtudes de la tecnología se pueden convertir en defectos en el momento en que esa tecnología se convierte en un fin en si misma, en lugar de tratarse como el medio para conseguir algo mas allá de la propia tecnología.

n ejemplo del primer caso puede observarse en los miles de clones de los primeros títulos de Id

VGA VS. EGA

Ya casi hemos olvidado los tiempos en los que contar con 16 colores simultáneos en pantalla era todo un lujo, más aún viniendo del PC de cuatro colores (CGA), la EGA era algo espectacular. Pues imaginad lo que supuso en ese momento dar el salto de 16 a 256 colores (VGA), algo casi paranormal, ¡nuestros PCs convertidos en auténticas estaciones gráficas!. Comparad las imágenes del cuadro y os daréis cuenta de lo que estamos hablando. "Maniac Mansion" y "The Day Of The Tentacle" en versiones de EGA y VGA. Y es que como cambien los tiempos...



The Day Of The Tentacle

Maniac Mansion

Software, que se contentaban con igualar esa tecnología sin aportar nada creativo al juego, si acaso algún detalle escabroso. Y por suerte no dejan de surgir (con cuentagotas, eso si) ejemplos del segundo caso, títulos que aprovechan la tecnología del momento para plasmar nuevas y originales propuestas de juego que llegan en algunos casos a crear hasta nuevos géneros. Como ejemplo de algunos títulos que hicieron un uso creativo de la tecnología destacamos: Ultima UnderWorld, SystemShock, o Deus Ex (todos ellos obra de Warren Spector uno de nuestros diseñadores favoritos), o el inimitable Half Life.

ID SOFTWARE, POR DELANTE DEL RESTO

DOOM 2

DOOM 3

QUAKE 3

QUAKE 2

DOOM

Y es que si algo no puede discutirse a día de hoy es que los americanos, tejanos para más datos, ID Software, han ido siempre por delante. Ya en su día con "Castle Wolfenstein" revolucionaron la programación gráfica demostrando que en un 286 se podían mover "mapas" tridimensionales, aunque con algunas limitaciones (paredes de noventa grados con un "solo piso"). Después fue DOOM, la auténtica revolución, lo nunca visto, y a partir de ahí, lo demás fue un "coser y cantar" si lo comparásemos con el principio de los tiempos de ID Software. En las fotos podemos apreciar la "pequeña" evolución de los productos más memorables de ID Software. ¡A disfrutar!.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

[UN CHUPITO DE SANGRE, POR FAVOR]

Dos de las sagas más siniestras y vampirescas de la historia unen sus caminos para ofrecernos un juego con acción a raudales, en el que deberás pelear con criaturas de pesadilla y explorar un peculiar mundo.

Por P. Ochoa



[Fecha de lanzamiento]

9-02-04

[Lo que promete]

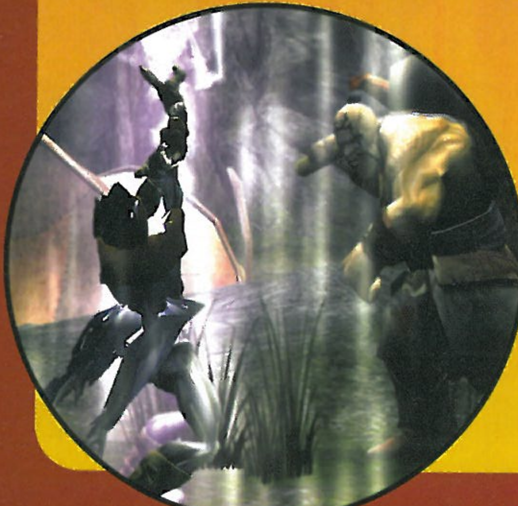
Un título que aúna todas las virtudes de dos sagas que han dado mucho juego: "Blood Omen" y "Soul Reaver". Padre e hijo, enemigos irreconciliables, protagonizan un juego en el que la acción brota sin control. Con unos gráficos espléndidos y un sistema de cámaras que promete ser lo nunca visto, LOK se convertirá en un peso pesado en el año que está a punto de entrar. Afila tus colmillos y busca presas fáciles...

Los amantes de los colmillos estamos de enhorabuena. La aparición de Legacy of Kain: Defiance hará las delicias de los seguidores de dos sagas que han dado mucho que hablar en los últimos tiempos. Raziel, hijo del semi-dios Kain, fue expulsado por su padre ante el temor de que pudiese usurpar su reino al descubrir una peculiaridad que le diferenciaba de los demás vampiros: alas. Raziel fue desterrado al inframundo, y condenado para siempre a vivir entre el mundo de los humanos y el de los espectros. Juró venganza, y la historia se dividió en dos series de juegos que han destacado siempre por ser fieles a sus orígenes con una calidad notable. Ahora, los dos vampiros vuelven a reunirse para combatir un poder que pretende condenar su mundo a la maldición eterna. El aluvión de enemigos que tendrá que destruir esta peculiar familia es de lo mejorcito del juego. Son variados y algunos de ellos presentan un aspecto y un tamaño temibles. Entre los "encantos" a los que deberemos eliminar habrá zombis, demonios y humanos. Nuestros vampiros podrán usar poderes telequinéticos para interactuar con su entorno o lanzar enemigos por los aires. Por supuesto, también tendremos la posibilidad de poseer los cuerpos de nuestras víctimas y arrebatarles hasta la ultima gota de sangre. Contaremos también con espadas para los dos vampiros, a las que podremos ligar elementos como fuego, hielo o rayos. La saga "Soul Reaver" contaba en su haber con una particularidad muy especial: la posibilidad de cambiar nuestra situación entre los planos material y espectral. Encontraremos caminos que están abiertos en el plano espectral a los

01 Los poderes de Raziel aumentarán en el plano espectral
02 El tamaño de algunos enemigos resulta imponente

■El diseño de los enemigos puede ser una de las grandes bazas del juego. Nos las veremos con toda clase de espectros, criaturas inhumanas y demonios.

VIAJA DE LO MATERIAL A LO ESPECTRAL



Los portales que permiten viajar entre los planos material y espectral estarán repartidos por todos los escenarios. Deberemos conseguir las llaves que abren esos portales, y usarlos con ingenio y calma. Nuestros vampiros serán más poderosos en el plano espectral, pero los enemigos suelen ser más potentes en este lado. Los escenarios variarán ligeramente de un plano a otro. Nuestros viajes serán continuos, y podremos transportar objetos de un mundo a otro.

RAZIEL Y KAIN NOS INVITAN A VISITAR UN MUNDO REPLETO DE PRESAS Y ENIGMAS, Y A PERFILAR SU DESTINO. NUESTRA TAREA SERÁ PRESERVAR SU MUNDO, Y EVITAR SU CONDENACIÓN

que no podíamos acceder en el material y viceversa. Además habrá poderes específicos que sólo podrán usarse en su correspondiente plano de existencia. La exploración jugará un papel importante en el juego. Y habrá zonas ocultas y objetos secretos que deberemos descubrir. El sistema de combate se basará en los combos que pueden realizar nuestros dos chupasangres. Un sistema de cámara cinemática capturará cada momento de la acción desde el mejor punto de vista posible. El aspecto gráfico promete ser alucinante, con un gran tamaño de los personajes y un gran número de ellos a la vez en pantalla. Los entornos en 3D están llenos de detalles, y presentan un aspecto apocalíptico y siniestro, muy en la línea de los anteriores capítulos de las sagas.

LA GALERÍA



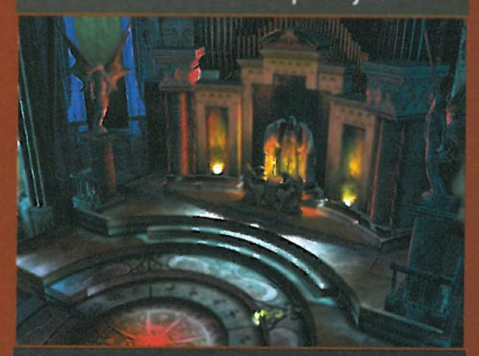
Los efectos de luz son impresionantes.



Espectacular el tratamiento de los combates.



Kain viéndoselas con un tipo muy feo.



Captura cuantas almas puedas.

LO QUE ESPERAMOS

Muy buenas sensaciones se desprenden de este Legacy of Kain: Defiance. Dos sagas que han dado muchas alegrías a los usuarios han unido sus fuerzas en este título que mezcla los combates con la exploración. Si, como anuncian sus programadores, el sistema de cámaras en los combates es tan eficiente, se solucionará uno de los grandes problemas de los que pecan este tipo de juegos. El carisma de los personajes está más que probado. Y la historia tiene gancho. Esperamos una versión final que defina todo lo bueno que el juego apunta hasta ahora.



Hemos Visto...
Las previews más interesantes

TRIBES: VENGEANCE

[VUELVE A ENFUNDARTE ESA ARMADURA QUE TE GUSTA TANTO...]

Tribes: Vengeance promete acción a raudales, con unos gráficos de infarto y un nuevo modo para un jugador. La expectación está siendo enorme, y queda por ver si el nuevo modo de juego puede rivalizar con las apasionantes batallas multijugador de las anteriores entregas.

Por P. Ochoa

9-02-04

[Lo que promete]

Acción sin descanso. Tiroteos frenéticos y armas futuristas. Un nuevo modo para un solo jugador que pretende alcanzar la calidad del tan aclamado modo multijugador. Escenarios impresionantes, con enormes espacios abiertos y lugares cerrados en el que los disparos silbarán a tu alrededor y oleadas de enemigos que te harán la vida imposible.

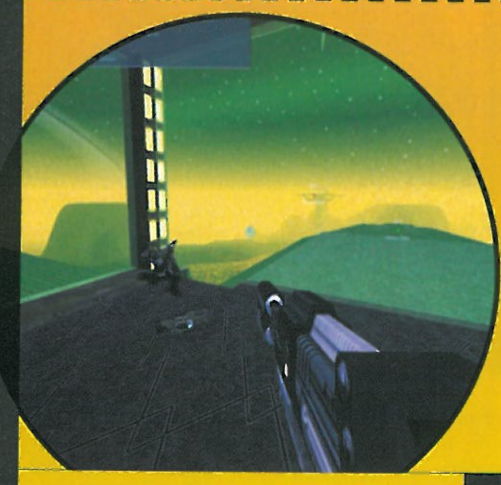
Por fin, todos los seguidores de la serie Tribes van a tener recompensa por su larga espera. Este año que entra podrán disfrutar de la tercera parte de la saga. En 1998 vio la luz el primer capítulo, que mostraba una técnica perfecta y un modo multijugador que fue ampliado en la segunda parte. Tribes 2 estaba dirigido casi exclusivamente al modo multijugador, con batallas en escenarios abiertos que impactaban por su estilo frenético y electrizante. La saga se hizo muy popular, y la comunidad "jugona" pedía a gritos otro capítulo de la saga, a pesar del final de la segunda parte, que cerraba el camino a continuaciones.
La tercera parte llegará con un nuevo modo para un jugador que se presenta como la mayor novedad. La historia relatará acontecimientos sucedidos años antes de la primera parte. Este modo de juego promete coger lo mejor del multijugador y adaptarlo a una campaña larga y con variadas misiones que te llevarán por toda la galaxia. Un guión que aún no ha trascendido promete presentar una historia larga y con varios finales.
Los robots futuristas de esta entrega cambiarán algo en su aspecto, consecuencia de la época en la que se desarrollan la historia. También cambiarán algunas armas, pero todo mantendrá ese aspecto tan reconocible de anteriores entregas.
Podremos elegir entre tres clases de armadura: ligera, media y pesada. Cada una tendrá sus propias características y hay armas específicas que influirán en determinadas armaduras. Podremos reparar nuestra armadura con power-ups que veremos repartidos por el escenario. También podremos hacerlo con objetos que añadamos a la armadura.

01 Podremos agenciarnos con vehículos tan espectaculares como éste
02 Algunos escenarios mostrarán el paso del crudo invierno



Las armaduras de los robots pueden llegar a ser realmente espectaculares, coloridas y con una definición más que notable. Prepara la tuya y disponte a pelear...

UNA SAGA QUE APUNTA MUY ALTO



La primera parte, Starsiege Tribes apareció en 1998, y presentaba peleas entre robots que recordaban en su momento a MechWarrior. Esta primera parte sentó las bases que más tarde refrendaría la segunda. Tribes 2 superó a su predecesor en todos los aspectos. Presentaba un modo para un jugador que solo permitía jugar fases de entrenamiento, o pelear contra bots. El modo multijugador era una delicia, y marcó el camino a seguir a varios productos aparecidos más tarde. Con multitud de armas distintas y mejoras en las armaduras que tenías que ganar ante tus contrincantes.

EN TRIBES: VENGEANCE NOS INTRODUCIREMOS EN UN MUNDO FUTURISTA EN EL QUE LA TECNOLOGÍA ES LO QUE CUENTA

Como hemos dicho, las clásicas armas de la serie verán su aspecto algo cambiado y, por ahora, se conoce una nueva arma: el Rocket Pod, un misil que podremos dirigir manualmente.
El modo multijugador será la baza fuerte del juego. Las anteriores entregas han presumido por un modo multijugadopr espléndido, y esta entrega no quiere quedarse atrás. Las partidas entre varios jugadores seguirán siendo una sucesión de momentos antológicos en los que los disparos inundarán la pantalla. Una apuesta segura.

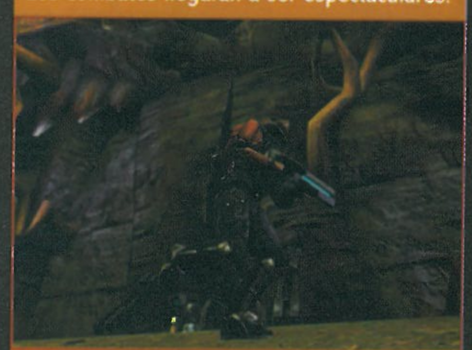
El juego utilizará el motor de Unreal, aunque mejorado para la ocasión. Los programadores prometen expresiones faciales nunca vistas y personalidades muy marcadas gracias a ello. Los escenarios serán ricos en detalles, con unos exteriores de lo mejorcito que hemos visto, y los personajes presentan un número de polígonos impresionantes. 



Los escenarios exteriores son enormes.



Los combates llegarán a ser espectaculares.



El movimiento de los personajes es genial.



Una de las maravillas del arsenal.

LO QUE ESPERAMOS

Acción sin descanso. Tiroteos frenéticos y armas futuristas. Un nuevo modo para un solo jugador que pretende alcanzar la calidad del tan aclamado modo multijugador. Escenarios impresionantes, con enormes espacios abiertos y lugares cerrados en el que los disparos silbarán a tu alrededor y oleadas de enemigos que te harán la vida imposible.



PAINKILLER
[SUMÉRGETE EN EL INFRAMUNDO]

Agárrate bien fuerte porque Painkiller llegará a tu PC dispuesto a asustarte, y de verdad. Recorre escenarios tenebrosos y oscuros enfrentándote a hordas demoníacas cuya misión es enviarte al infierno.

Por A.G.

[Fecha de lanzamiento]

15-02-04

[Lo que promete]

Acción a raudales y sin descanso. La misión de Painkiller es dejarte pegado a la silla, y con la adrenalina recorriendo tu cuerpo sin descanso. Un motor físico que nada tiene que envidiar al esperado Half Life 2, animaciones de enemigos nunca vistas, un número apabullante de polígonos en tu pantalla, la sangre salpicando las paredes... Painkiller no es un juego para estómagos delicados. Los miembros cercenados de nuestros enemigos poblarán la pantalla.

Estás encerrado en un cementerio. Los lobos aúllan a lo lejos y la luna amarillenta parece mirarte como un gran ojo acusador. Tus temerosos pasos se hunden en la tierra húmeda. A tu izquierda una tumba demasiado pequeña para ser la de un adulto. A tu derecha... espera. ¿Qué diablos es eso que sale de la tierra? Es una mano... Levanta tu arma, porque esos gemidos guturales que escuchas no anuncian nada bueno...

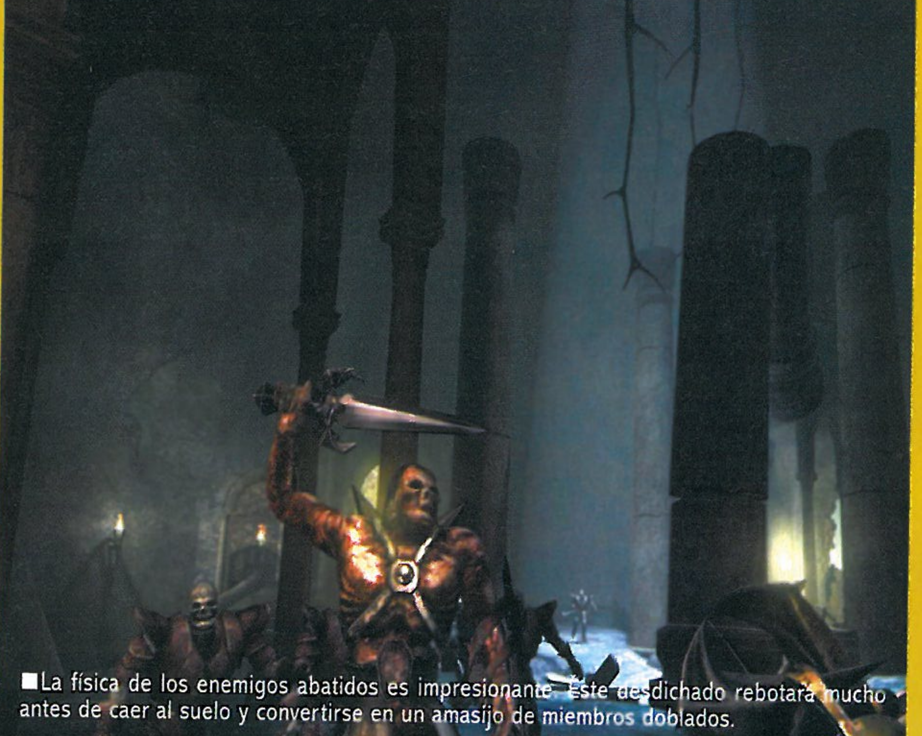
La sensación que te deja Painkiller cuando has jugado un rato con él es de profundo desasosiego. Hacía tiempo que un juego no nos daba miedo de verdad, y éste lo ha conseguido. La música, la niebla cubriendo el suelo, los sonidos que emiten tus demoníacos enemigos, tu respiración entrecortada... Todo se aúna para introducirte el miedo en el cuerpo. Apaga la luz de tu habitación, deja una vela al lado del monitor y sube el volumen al máximo. Tus sueños nunca volverán a ser plácidos.

Eres Daniel Garner, y tu vida acaba de finalizar de manera brusca debido a un accidente de coche. Tu misión será encontrar las puertas del cielo. Para ello, deberemos recorrer el inframundo y avanzar fase tras fase hasta llegar a nuestro objetivo. Las criaturas que habitan este escalofriante mundo harán todo lo posible por arrastrarte al infierno con ellas. Deberás ser rápido de reflejos y no tener piedad. Si te gusta ver derramarse la sangre, ya puedes ir frotándote las manos...

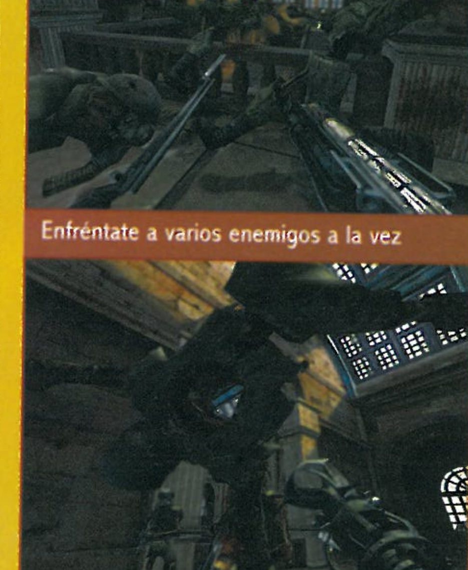
Ya en el menú de opciones, los chicos de People Can Fly empiezan a meterte el miedo en el cuerpo. Son inquietantes, y una musiquilla de fondo nos prepara para lo que viene a continuación.

Las fases de las que hemos podido disfrutar son una maravilla en cuanto a lo que ambientación se refiere, y en cuanto a todo lo demás, la verdad. Están muy bien definidos, y poseen unas texturas muy enteras. Son ricos en detalles y tienen un diseño impresionante.

01 Los enemigos finales tienen un gran tamaño
02 La catedral será uno de los escenarios más impresionantes



■La física de los enemigos abatidos es impresionante. Este desdichado rebotará mucho antes de caer al suelo y convertirse en un amasijo de miembros doblados.



Enfréntate a varios enemigos a la vez

Este bichejo va a aterrizar duramente

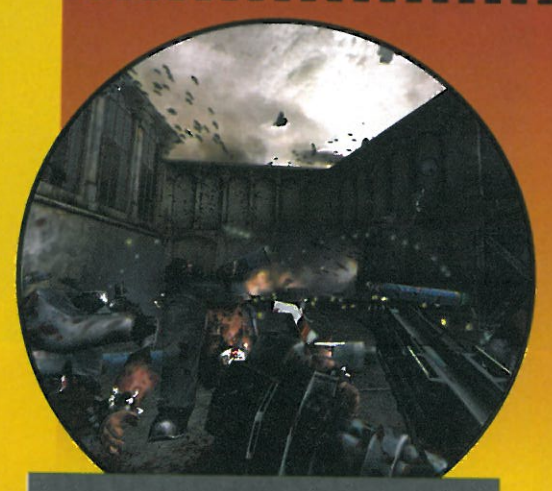


Nuestra potencia de fuego será increíble.



Visitarás escenarios acogedores y cálidos.

EL ARSENAL QUE SIEMPRE DESEASTE



Los chicos de People Can Fly están dispuestos a ofrecerte toda una gama de armas imposibles. Una de las más originales es este "lanza estacas". Disfrutarás como nunca empalando demonios y feas criaturas. Podrás hasta dejarlos clavados a una pared por varios puntos del cuerpo, y luego disfrutar viendo como se retuercen. Algo macabro, sí, pero en Painkiller deberás dejar a un lado tu piedad y tu benevolencia. No llegarás a las puertas del cielo repartiendo flores.

SI ERES DE LOS QUE NO SE CANSA DE VER MIEMBROS CERCENADOS Y LITROS DE SANGRE ENSUCIANDO LAS PAREDES, ESTE ES, SIN DUDA, TU JUEGO. NO TE PREOCUPES LUEGO DE LIMPIAR...

Primero nos adentramos en un cementerio que realmente pone la piel de gallina. Deberemos recorrerlo de cabo a rabo, acabando con hordas de esqueletos vivientes que emergen de las tumbas y nos atacan con sus espadas. Aquí es donde comprobamos una de las mayores virtudes de Painkiller. El diseño de los personajes es impresionante, tienen un gran acabado y sus animaciones son, sencillamente, una maravilla. Alucinarás viendo a los esqueletos moverse torpemente hacia ti, y observando a unas inquietantes ancianas, a las que no invitarías a tomar el té, acosándote con sus garras. La variedad de enemigos que alberga el juego es enorme, desde brujas montadas en escobas que te lanzan fuego, hasta monjes asesinos que enarbolan su hacha dispuestos a cortarte en rodajitas, pasando por gordos verdugos vesti-



LO QUE ESPERAMOS

Que la versión completa llegue de una vez a nuestras manos. Con una mejora en la IA, cosa que se ha prometido por parte de los programadores, y un arsenal igual de original que las pocas armas que hemos podido ver, nos daremos por satisfechos. No nos imaginamos hasta donde puede llegar el juego si se siguen mejorando el sonido y las animaciones. Painkiller va a ser uno de los juegos del año, y nosotros estaremos ahí para contároslo.

dos de cuero o esqueletos ataviados con armaduras medievales. Los jefes finales son de un tamaño considerable, y tienen un diseño igual de perturbador que sus "hermanos pequeños". Las peleas con los guardianes de nivel son espectaculares. La IA es aún algo tosca, pero será uno de los puntos fuertes del juego.

Cada vez que acabemos con un enemigo, su diabólica alma quedará para que la recojamos. De esta manera se irá llenando un indicador a la izquierda de la pantalla. Cuando éste llegue a cien, nuestro personaje mutará en un demonio imparable. En este estado, la pantalla y los colores se difuminarán y los sonidos se volverán más opa-



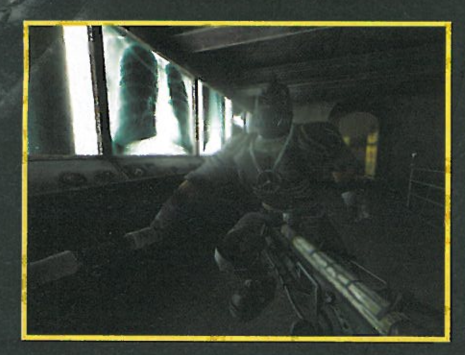




UNA MASACRE SANGRIENTA

El elevado número de enemigos que se acumulan en pantalla nos da la posibilidad de asistir a una masacre como nunca antes se había visto. La sangre salpicará las paredes y las lápidas, con un sonido acuoso que te pondrá la piel de gallina. Los miembros seccionados por nuestros disparos rodarán hasta tus pies. Todo muy "gore". Es cierto que a veces nuestros disparos harán volar varios metros a nuestros enemigos de manera inverosímil, pero... ¿qué tiene de real un monje mutante portando un hacha cubierto de sangre? No te pares a pensar en la realidad, y sumérgete en un inframundo que desafía las leyes de la gravedad y la física con un necesario descaro.

LA AMBIENTACIÓN EN PAINKILLER ES SUBLIME. TODA UNA SUCESIÓN DE ESCENARIOS Y ENEMIGOS INQUIETANTES Y DIABÓLICOS Y UNOS EFECTOS SONOROS QUE NO TE DEJARÁN DORMIR EN PAZ





cos. Durante este breve periodo de tiempo, nuestro protagonista verá aumentado su poder, será invulnerable y sus disparos acabarán con todo lo que se ponga por delante.
El arsenal del que disponemos es bastante original. Tuvimos la ocasión de ver, aparte de una escopeta, un arma que dispara estacas y bombas, y una especie de molinillo metálico que descuartiza cuerpos a diestro y siniestro y con un disparo secundario que irradia un foco de energía muy potente.
Si la ambientación y la animación de los enemigos es notable, el motor físico del juego es genial. Gracias al engine Havok 2.0, disfrutaremos de unos efectos de partículas asombroso y de iluminación volumétrica. Los objetos se descomponen bajo nuestros disparos, rebotan contra las paredes y se despedazan.
Si disparamos, por ejemplo, una estaca a la rueda de un carromato, ésta empezará a girar, haciendo girar la estaca y derrumbando el carro. Nuestros enemigos quedan empalados contra las paredes, y sus cuerpos ruedan por la fuerza de nuestros disparos, son lanzados por el aire y aterrizan encorvados sobre una barandilla.
Disponemos de 20 fases, que, viendo la duración de las que pudimos probar, a lo mejor se quedan algo cortas. El modo multijugador para Internet podrá albergar partidas de hasta 32 jugadores. Si realizan un buen trabajo en este apartado, no nos podemos imaginar la diversión que supondrá la masacre entre tantos jugadores, con distintas armas y unos escenarios con el mismo aspecto lúgubre y sombrío.

[ENEMIGOS ADORABLES]

Aquí las ancianitas no van a darte caramelos ni dulces. Lo que quieren es sacarte las tripas. Pertrechados con armas oxidadas y punzantes, las criaturas de Painkiller te acosarán y rodearán si les das la oportunidad. Cada uno posee un diseño de quitarse el sombrero, y unas animaciones que van a ser espectaculares. Hasta cuando mueren, nos deleitarán con un alto número de animaciones espeluznantes y nada plácidas.



[ESCENARIOS]

Los escenarios que irán desfilando por la pantalla son un canto a la oscuridad y la maldad. Puedes pasarte horas admirando su acabado. En muchos de ellos no dejarás de causar estragos, como en éste de aquí. Las columnas que ves al fondo puedes derribarlas sobre esos esqueletos con tan malas pulgas si encuentras la manera. La manera más sencilla suele ser disparar sobre elementos que estén sobre ellas. Un acierto más del juego. Los efectos de luz también son notables, y dispondremos de nieblas volumétricas y reflejos de luz en tiempo real. La iluminación oscura y lúgubre te dejará una sensación de intranquilidad cuando apages el ordenador. El cementerio, la catedral, las catacumbas... todo tiene un aire a novela de Stephen King diabólico y paranormal. Tan sólo siéntate y disfruta...



¿QUÉ ES PARA NOSOTROS UN VIDEOJUEGO?

EL MATERIAL

Los juegos que se comentan en las paginas de Videojuegos son productos que contarán con distribución en España o están ya distribuyéndose. No comentaremos juegos que no vayan a aparecer en nuestro mercado para no llevar a confusión ni a tí, lector, ni a las distribuidoras que nos nutren de los últimos lanzamientos que tienen preparados en sus parrillas de salida.

IMPARCIALIDAD

En el esquema de ficha que utilizaremos para puntuar los juegos podremos encontrar conceptos que todo aficionado seguramente conozca. Por otro lado, hemos introducido nuevos conceptos para intentar aproximarnos más a la realidad del sector. Intentamos ser lo más imparciales posibles, aunque al final del camino, serás tú, lector, el que tenga el mejor juicio acerca de si lo hemos conseguido o no.

*INTENCIÓN DE LAS PUNTUACIONES

Definir la esencia de un videojuego con puntuaciones, más o menos acertadas, es algo complicado, básicamente porque es un sistema demasiado parco y sintético para calificar el esfuerzo de un grupo de profesionales que ha trabajado intensivamente durante un largo periodo de tiempo, con ilusión y pasión, a fin de ofrecer al jugador un producto que recoja el fruto de tanto trabajo. Sería como pensar en encontrar la formula del amor. Por eso, la pretensión que tienen las notas otorgadas por los redactores y colaboradores en "Videojuegos" no es otra más que la de orientar y contrastar, mostrar la sensación o animosidad que ese producto ha conseguido generar entre nuestro equipo, sin pretender actuar como jueces expeditos e infalibles. Eso se lo dejamos a otros.

*ASÍ ANALIZAMOS UN JUEGO

Lo primero, realizar un seguimiento del proceso de desarrollo del juego desde que se comienza a oír hablar de él, hasta que llega a nuestras manos una versión de evaluación. Para conocer un poco mejor su "historia". Una vez en nuestro poder ésta versión "jugable", comenzaremos el análisis atendiendo tanto a los aspectos técnicos del juego, como a su capacidad para mantenernos pegados a la silla. Y, por supuesto, si tiene soporte multiplayer, nos echaremos unas partidillas entre los redactores :)

EL SIGNIFICADO



1 - 2.5 — **Mal rollo**. Si un juego atesora una puntuación dentro de esta zona... huye de él y no mires atrás. Las puntuaciones más bajas están reservadas a aquellos títulos que nunca debieron llegar a las estanterías de los tiendas.

2.5-5 — **Buen intento**, gracias por participar. Aunque los chavales han puesto buen corazón se han quedado en eso... buenas intenciones. Zona reservada para familiares de los creadores.

5-7.5 — **Aprobado**. Aquí podremos encontrar buenos juegos a los que les ha faltado un poco para pasar al siguiente escalón de la excelencia. Para fanáticos que hagan la vista gorda y pasen algunos defectillos.

7.5-9 — **Grandes juegos**. Lo tienen todo, buena realización y ese "algo" que los convierte en autenticas máquinas de entretenimiento con las que disfrutar horas y horas jugando con ellos.

9-10 — **El Olimpo de los Dioses**. Zona VIP reservada a esos pocos que destacan por encima de todos los demás. Los imprescindibles, los que necesitas tener en tu videojuegoteca para que este completa. Únicos.

NUESTRAS FICHAS DE PUNTUACIÓN FUNCIONAN ASÍ...

GRÁFICOS

El aspecto visual de un videojuego es especialmente importante en un producto de ocio electrónico o interactivo. Nuestra intención es la de puntuar este aspecto del videojuego siempre en función a la propia experiencia de juego y al concepto del mismo. Tratar de ver si realmente los gráficos "funcionan" o no funcionan, pero siempre al servicio del juego y de lo que se ha pretendido conseguir con ellos.

ORIGINALIDAD

La originalidad se tratará localmente. Un videojuego puede ser muy original en su concepto básico, en el tratamiento que da a todos los elementos que intervienen en el mismo, o en las propias mecánicas de juego que propone. La originalidad es una suma de la apuesta en el diseño y de la puesta en escena de todo aquello que se ha pretendido llevar a cabo.

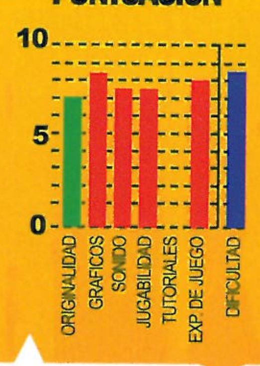
EXPERIENCIA DE JUEGO

La experiencia de juego sería el resumen o "colofón" de los sentimientos y sensaciones que el videojuego ha producido en el jugador. La experiencia de juego sería de este modo, un aspecto que define globalmente las emociones que hemos experimentado.

IMPRESIONES

Aquí haremos un resumen de las impresiones que nos ha transmitido el juego. Haremos una valoración global de todos los aspectos calificables, teniendo en cuenta, sobre todo, que sensación ha quedado después de probarlo. Aquí encontrarás un repaso a lo mejor y lo peor del juego analizado, siempre con imparcialidad y siendo lo más objetivo posible. Será un toque final al análisis que te desvelará las grandezas y las miserias de cada título. En resumen, una pequeña guía que te aclarará si debes o no rascarte el bolsillo.

PUNTUACIÓN



VALORACIÓN



MEDIA TOTAL

Todos los aspectos calificables del juego serán agrupados y evaluados en una media que representará, a nuestro entender, la calidad final del producto.

CALIDAD X PRECIO

Pues eso... El dinero no llueve del cielo, y habrá juegos en los que su precio supera su calidad, y viceversa. Una pequeña referencia para rascarte, o no, el bolsillo.

SONIDO

Fundamental aspecto, sin duda alguna, para dotar de significado e intensidad una experiencia que no llegaría a su culmen de no ser por el refuerzo sonoro. Cuántos juegos no han llegado a ser obras maestras por tener unos efectos sonoros desfasados o una banda sonora de ínfima calidad. La atmósfera sonora es esencial, igual que en una película y puede evocar sentimienos muy fuertes. En definitiva, un aspecto que jamás debe ser descuidado.

JUGABILIDAD

La jugabilidad hoy en día carece de una gran parte del significado que tenía hace unos años, ya que las producciones en la actualidad no intentan fomentar la "jugabilidad" como concepto sencillo, sino que intentan apuntar más a una "experiencia global de juego", es decir, la suma de una serie de aspectos como podrían ser la seducción que el producto crea en el jugador, la temática, el empaque de la producción, las sorpresas, bonificaciones que el jugador encuentra a su esfuerzo, curva de aprendizaje, y otros tantos que ayudan a conformar la sensación final del jugador.

TUTORIALES

El primer contacto con el juego y su curva de aprendizaje son aspectos cada vez más importantes, ya que son muchos los videojuegos que demandan un nivel de paciencia elevado por parte del jugador para llegar a "interesar". El evitar esta frustración es tarea de unos buenos tutoriales o una ajustada curva de aprendizaje que permita al usuario ir aprendiendo progresivamente, accediendo a retos cada vez más intensos o elaborados.

DIFICULTAD

Evaluaremos la dificultad de cada titulo como una media entre la facilidad a la hora de avanzar en el juego, la accesibilidad a cada una de las opciones que ofrezca y por último la exigencia de coordinación a la hora realizar las diferentes acciones que requiera su control. La dificultad no entra en la media.

EQUIPO DE LA PRUEBA

CPU Pentium 4 2,4Mghz **RAM** 512Mb **Disco Duro** 120Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9800 PRO

EQUIPO RECOMENDADO

CPU Pentium 4 2,4Mghz **RAM** 512Mb **Disco Duro** 120Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9800 PRO

El equipo en el que se ha probado el producto que se analiza. Los aspectos más reseñables se recogen en la ficha y a nuestro criterio son la CPU, la memoria RAM del sistema, el tamaño del Disco Duro, la tarjeta de sonido y por supuesto la tarjeta gráfica, que se especifica por fabricante y marca y no por memoria RAM de la tarjeta (bastará con lo primero). Esperamos que sean datos lo suficientemente amplios como para dar una pista.

El equipo que recomendamos para que el funcionamiento del producto sea óptimo. No se trata de unas recomendaciones mínimas de funcionamiento en el que el juego "arranque", sino una plataforma en la que el objetivo es dar con el funcionamiento perfecto del juego a todos los niveles, eso si, dentro el margen de lo asequible economicamente.

Estás de acuerdo?

- Tu opinión es distinta? no estás satisfecho con la nuestras puntuaciones? Piensas que se nos ha escapado algo?
- Envía tu propio análisis a nuestro buzón (videojuegos@gjpress.com) y colabora con nosotros, estaremos encantados de publicarlo!
- Todos los meses sortearemos una suscripción gratuita entre todos los participantes.

DATOS

Desarrolladora	Liquid Entertaiment
Distribuidora	Vivendi
Género	Estrategia
Precio Aprox.	49,99€

WAR OF THE RING

[LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA HA COMENZADO]

El juego de estrategia en tiempo real basado en el universo del señor de los anillos ha llegado dispuesto a reclamar el trono de los RTS. Afila tu espada y pon a punto tu arco... las fuerzas de Sauron están llegando...

Por S.G.

Amanece en la Tierra Media. El sol se asoma entre las colinas de un páramo pedregoso. La mañana es fría y desapacible. Un grupo de fornidos enanos se abre paso entre las rocas y sus gritos de guerra anuncian una inminente lucha. De un bosque cercano, una legión de orcos y trasgos emerge ruidosamente. Nuestros héroes toman posiciones y levantan sus martillos de guerra. Las criaturas se acercan abriendo y cerrando sus fauces, con un sonido que martillea las cabezas de los enanos. Gimli echa atrás su martillo para asestar el primer golpe. La lucha está en marcha...

Una escena como esta es algo normal en War of the Rings. Todo está pensado y realizado para



[De qué va?]

Con unos personajes que poseen un carisma fuera de toda duda, unos gráficos alucinantes y una jugabilidad electrizante, WOTR puede ser el mejor juego basado en la licencia de El Señor de los Anillos, co permiso de "El retorno del Rey" de EA. Conviértete en aliado de las fuerzas del bien o pelea con las tropas de Sauron que intentan convertir la Tierra Media en un páramo desolado. Tendrás a tu disposición infinidad de opciones y poderes y objetos mágicos, y la posibilidad de controlar a los héroes conocidos ya por todos. Cada facción de poder tiene sus características... ¿Quieres ayudar a los pueblos libres de la Tierra Media? ¿O prefieres aliarte con Saruman y Sauron en su afán de conquista? Todo está preparado para que cojas tu espada y escudo y te enfrentes a tus enemigos.

Envía a tus tropas a la victoria...

Poderes luminosos y oscuros

Los poderes especiales de los personajes pueden decantar una batalla de un lado u otro si los utilizas sabiamente. Del lado de la luz, Frodo puede usar el anillo, Gimli utiliza su martillo para abatir grupos enteros de enemigos, Legolas aumenta el movimiento y la velocidad de ataque de las tropas, Aragorn puede sanar heridas y Gandalf posee la lluvia de fuego. El lado del mal tiene a Gollum, un experto explorador; Grishmákh, que usa explosivos; Saleme, que envenena a los enemigos; el Señor de los Nazgûl, que puede viajar de un lugar a otro instantáneamente; y Saruman que podrá envolver a los enemigos en prisiones de hielo.

que te sumerjas en el universo de J.R.R. Tolkien y quedes fascinado con toda la parafernalia que arrastra.

El jugador que se acerque al título de Vivendi no saldrá defraudado, a menos que odie la estrategia y el mundo del Anillo Único no le llame en absoluto la atención. Como suponemos que ése no será el perfil del lector, estamos seguros de que pasarás muchas horas delante del ordenador, disfrutando de un juego completo y con espíritu.

Los creadores de esta maravilla son Liquid Entertainment, creadores del "Battle Realms", otro genial juego de estrategia. Liquid se ha hecho cargo de una licencia que es un cuchillo de doble filo: si el juego gusta, su trabajo alcanzará una repercusión que pocos juegos pueden alcanzar, si no, el fracaso puede ser estrepitoso, al ser un producto esperado por mucha gente. Afortunadamente, parece que estamos ante el primer caso.

Tras la escena de introducción inicial, en la que una voz en off repite las mismas frases que nos atraparon en el inicio de la primera película, acompañada de una música muy propia de la saga cinematográfica, se nos mostrará un menú con las distintas opciones de juego.

La opción de tutoriales nos permitirá aprender las acciones más básicas, que todos los aficionados a los RTS ya conocen, y algunas más avanzadas que nos hablarán de las peculiaridades de War of the Rings. El tutorial resulta muy completo. En él, Legolas y Gimli nos enseñarán como movernos por War of the Rings, peleándose de vez en cuando. De todos es conocida la enemistad entre enanos y elfos.

Después, podremos elegir si jugar un escenario rápido o nos metemos de lleno en una de las dos campañas que nos ofrece el título de Vivendi. La campaña del bien nos pondrá del lado de los protectores del anillo, y su historia seguirá los acontecimientos narrados en las películas, con acontecimientos adicionales que sólo están representados en el juego. Si peleamos al lado de los pueblos



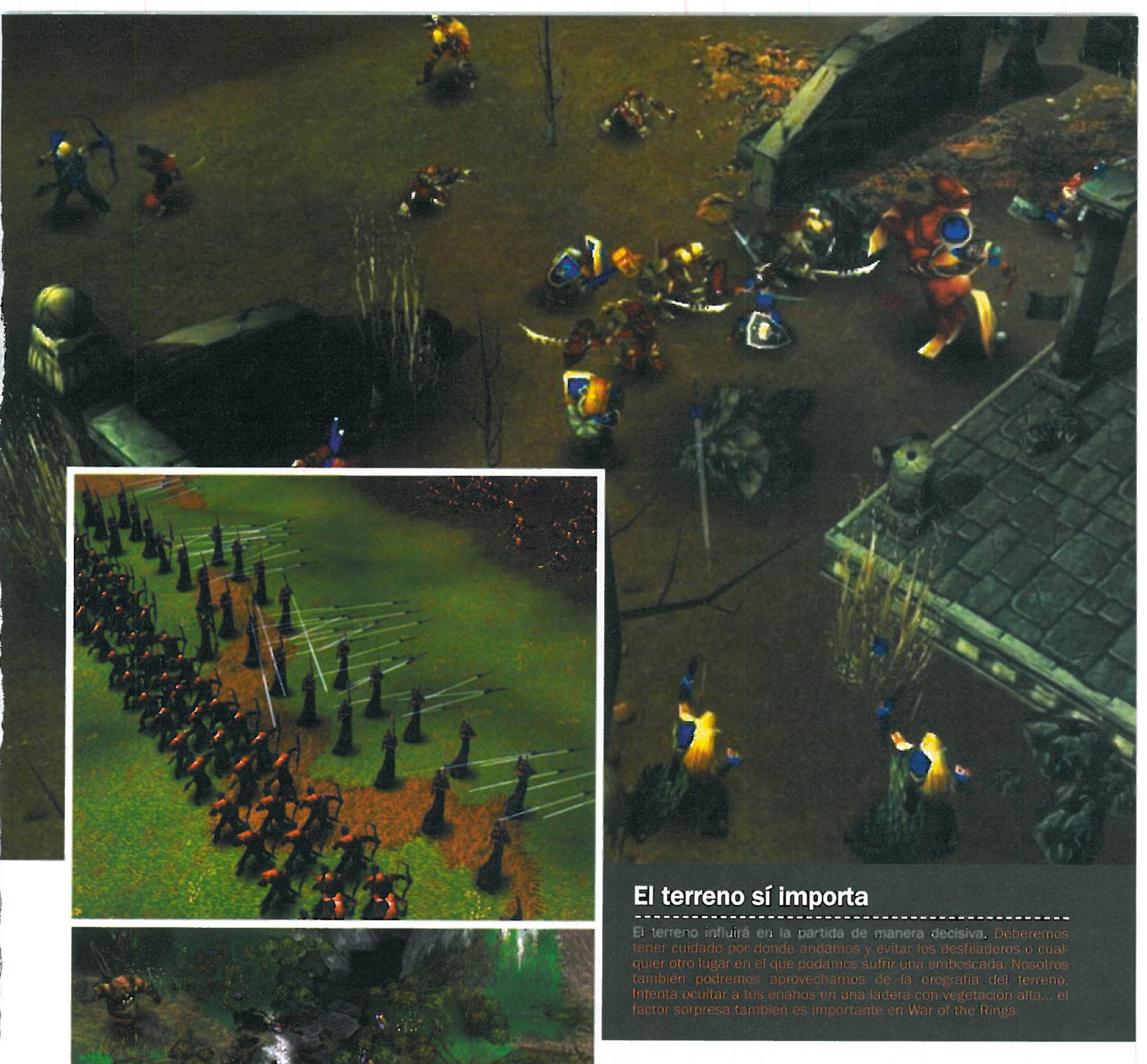
UNAS BATALLAS ÉPICAS...

Las batallas que aclararán el destino de la Tierra Media pueden llegar a ser espectaculares. Gracias al zoom, podremos ser testigos de primera mano de las cruentas luchas que enfrentarán a los aliados del bien contra las fuerzas del mal. El sonido de las espadas, los gritos de guerra de las unidades, los alucinantes efectos de luz que desencadenan los poderes especiales, las flechas volando de un lado a otro, enemigos que surgen de los árboles y atacan desde las montañas cercanas... todo forma un baile hipnótico que te deja pegado a la pantalla y nos recuerdan las batallas que hemos visto en la gran pantalla.

LA TIERRA MEDIA DIVIDIDA

El terreno sufrirá los cambios que efectuarán en el las distintas facciones de poder. Si controlamos a las fuerzas del bien, el mapa se irá llenando de luz, y la hierba se verá mas espléndida, los árboles más lozanos y los animales corretearán por el territorio. Si apoyamos a las fuerzas de la oscuridad, el territorio se irá tornando oscuro, los animales huirán despavoridos, los árboles se secarán y la hierba morirá. La ambientación se ve reforzada, y nos ayuda a introducirnos más en la historia que nos relata el juego.

libres de la Tierra Media, tendremos la opción de crear las unidades que se han echo famosas con las películas: espadachines de Gondor, enanos, jinetes de Rohan, montaraces, elfos o los ancianos árboles Ents. Además, podremos invocar a héroes como Frodo Bolsón, Gimli, hijo de Glóin, Légolas, Aragorn o Gandalf el Gris. Los héroes jugarán un papel fundamental en la acción, ya que dispondrán de poderes específicos que ayudarán a nuestras tropas en el combate. Con el portador del anillo, Frodo, podremos usar el mismísimo anillo único, y



El terreno sí importa

El terreno influirá en la partida de manera decisiva. Deberemos tener cuidado por donde andamos y evitar los desfiladeros o cualquier otro lugar en el que podamos sufrir una emboscada. Nosotros también podremos aprovecharnos de la orografía del terreno. Intenta ocultar a tus enanos en una ladera con vegetación alta... el factor sorpresa también es importante en War of the Rings.

nuestro personaje se volverá invisible a ojos de nuestros enemigos, exceptuando a los Jinetes Negros. No obstante, deberemos usar el anillo con cuidado porque, como suponemos ya sabréis, su uso continuado debilita a Frodo, y le acerca a las garras de Sauron.

Todas las unidades tienen su propia personalidad y es una gozada ver a Gimli peleándose (verbalmente) con Legolas, o ver a Gandalf repartir sabios consejos entre sus tropas. Presenciar la elegancia de los elfos, la destreza del pueblo montaraz o la rudeza de los enanos se convierte en un espectáculo digno de admirar.

Las fuerzas del mal no se quedan atrás. Para poder construir edificios, deberás corromper la tierra donde se asentarán, y todo el escenario que controles irá tornándose oscuro y desolado. Nuestras unidades serán bichos muy feos y con muy malas pulgas. Podremos



Las peleas multitudinarias

Son una delicia. Acerca el zoom y disfruta con las animaciones de los personajes y criaturas. El sonido de las espadas llenará tus oídos, y la sangre derramada alcanzará tus pies.

crear arqueros orcos, jinetes de Huargo, arañas gigantes, espectros, Jinetes Negros, trolls o al Uruk-hai. Los héroes a nuestra disposición no carecen de "atractivo": podremos invocar a Gollum, Grishnákh, un Orco Oscuro al servicio de la Torre del Mal; Saleme la Cazadora, el Señor de los Nazgûl o al temible mago Saruman. Gollum será el mejor explorador del juego y Saruman dispondrá de poderes increíbles y podrá, aparte de machacar sin piedad a las tropas enemigas, controlar la voluntad de las unidades adversarias y convertirlas en siervos de Sauron.

Como es lógico, las edificaciones de cada bando serán muy diferentes. Los pueblos libres de la Tierra Media tendrán la oportunidad de construir por ejemplo, Fortalezas, en las que se almacenarán recursos, se crearán héroes o se entrenarán trabajadores; los Molinos deben colocarse sobre algún pozo, y nos abastecerán de alimento o Refugios de la naturaleza, en los que podremos crear Beórnidas o Ents.

Las fuerzas de la oscuridad serán capaces de crear construcciones lúgubres como Túmulos orcos, en los que invocaremos orcos y al Uruk-hai, o la Guarida de bestias, en las que crearemos Arañas gigantes y Jinetes Huargos.

El sistema de juego resultará familiar para los aficionados a los RTS. Nuestras materias primas serán el mineral y los alimentos. El tener que preocuparse tan solo de dos recursos, nos permite centrarnos mas en las demás facetas del juego.

NO TODO SON HUMANOS

Los Ents son humanos víctimas de un terrible hechizo que les convierte progresivamente en árboles. Se pondrán del lado de la Gente Libre de la Tierra Media, y son enemigos muy duros de roer. Pueden atrapar con sus raíces a cualquier enemigo, e ir restándole vida poco a poco. El fuego es un buen arma contra ellos, siempre que te dejen acercarte, desde luego. Si estás de su lado, no tienes nada que temer, pero cuidado si estás al servicio de Sauron...

Aún así, el entrenamiento de nuevas unidades estará condicionada por nuestras materias primas, como en todo buen juego de estrategia que se precie, excepto controlando a las fuerzas oscuras de Sauron, que delimitarán su población con los Señores Trasgos de los esclavos. Aparte de las edificaciones, se encuentran repartidos por el mapa los llamados Lugares de Poder. Si controlas uno de ellos, tus tropas se beneficiarán con ventajas como un ataque más destructivo o una resistencia mayor. Todo depende del Lugar que controles.

Tus enemigos podrán arrebatarte estos lugares especiales, así que, si quieres conservarlos, deberás dejar algunos soldados de guardia.

El terreno jugará un papel fundamental en la partida. Aquí no encontraremos simples colinas que no te permiten ver lo que hay más allá, sino que algunos escenarios incluirán verdaderos precipicios y montañas gigantescas que obstruirán nuestro paso. si mantenemos la cámara en un lugar elevado, podremos ver a nuestras tropas debajo, a lo lejos, en una imagen muy habitual de las películas. Deberemos encontrar entre las montañas la ruta más favorable y eludir los lugares en los que podremos sufrir emboscadas. También podremos montar nuestras propias emboscadas aprovechando un desfiladero de obligado paso para las tropas enemigas u ocultar a nuestras tropas entre la vegetación, si esta es lo suficientemente alta. El reconocimiento del terreno será muy importante.

Los escenarios harán las delicias de los fans de la trilogía del Anillo: controlaremos a Frodo y a Sam camino del monte del destino, participaremos en la defensa de Las Colinas de Hierro, visitaremos La Comarca de los hobbits, nos adentraremos en las minas de Moria, hogar del Balrog o tomaremos parte en la batalla de los campos de Pelennor.

El aspecto gráfico es apabullante para un juego de este tipo. Los personajes están muy bien definidos, y podemos contemplarlos con un zoom que resultará espectacular en las batallas. Los escenarios son bellos y los ríos corren con fluidez y los reflejos en el agua llegan a deslumbrar. Los movimientos de las tropas son una maravilla, y es una delicia verles correr hacia el combate, o ver a tus trabajadores realizar tareas.

El juego llega totalmente traducido. Las voces de los personajes son geniales, y definen muy bien la personalidad de cada uno. La banda sonora resulta épica, como era de esperar y es de una calidad sobresaliente.

En el apartado multijugador podremos competir en Internet o en Red local en varios modos de juego:Exterminio, Supervivencia, Hambruna, Control y Catapulta. Estamos seguros de que los jugadores se pasarán horas y horas librando batallas en la Red.

Las fortificaciones enemigas suelen estar muy bien protegidas. Deberás armar un ejército lo bastante fuerte. Crea todas las unidades distintas que puedas, ya que cada cual tiene una labor. Tomar un reducto enemigo será la misión más difícil del juego. Nuestros enemigos se defenderán con todo lo que tengan, y usarán su fortificación como arma. Las almenas dispararán flechas, las unidades enemigas abrirán fuego desde las murallas... Agárrate fuerte y entra en la batalla

EQUIPO DE LA PRUEBA

CPU Pentium 4 2500 Memoria 1 Gb Disco Duro 120Gb Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9800 PRO

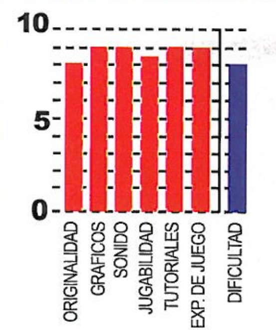
EQUIPO RECOMENDADO

CPU Pentium 4 2000 Memoria 512Mb Disco Duro 80 Gb IDE Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9600 PRO

IMPRESIONES

War of the Rings es un juego que ha sabido aprovechar perfectamente la licencia de El Señor de los Anillos. Liquid Entertainment ha fabricado un título de estrategia que va a sorprender por sus alardes técnicos y, sobre todo, por una jugabilidad enorme y variada. Los únicos puntos oscuros que se nos ocurren es su falta de originalidad y que la pantalla, en ocasiones, muestra poco terreno. Vivendi tiene entre sus manos un bombazo, y estamos seguros de que vosotros, los usuarios, acogeréis el juego con los brazos abiertos. La expectación ha sido enorme, y los resultados no defraudan.

PUNTUACIÓN



VALORACIÓN

TOTAL DEL JUEGO

8.8





DATOS

Desarrolladora
HAEMIMONT
Distribuidora
FX
Género
Estrategia
Precio Aprox.
19,95€

IMPERIVM II

[LA CONQUISTA DE HISPANIA ESTA EN TUS MANOS]

Toma parte en acontecimientos históricos con este juego de estrategia. Cambia la historia y entrega tu vida por tu pueblo. Imperivm II va a convertirse en uno de los juegos del año gracias a su realismo histórico y sus cruentas batallas.

Por F.A.

Acompaña a Aníbal en su paso por los Alpes, participa en el asedio de Sagunto o el sitio de Numancia, asiste a la rendición de Cartago Nova... En Imperivm II decidirás el destino del mundo.

Tras echar un ojo al manual de instrucciones (excelentemente realizado, hacía tiempo que no veíamos nada así), en el menú de inicio podemos elegir nuestra primera aventura. En "Aprendizaje" descubriremos un completo tutorial que nos guiará y nos enseñará las acciones que podemos realizar a lo largo de todo el juego. Todo excelentemente tratado. Aquí aprenderemos como establecer rutas de suministros, como contratar héroes y usar sus habilidades... En defi-

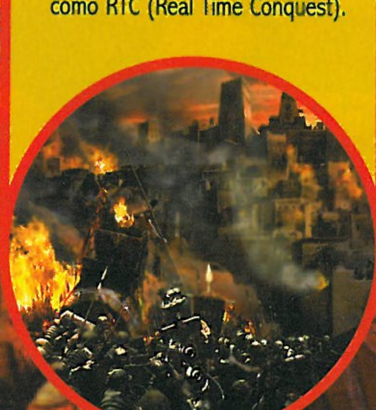


SUMÉRGETE EN LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD

Imperivum II es el fruto de más de un año de documentación. Todo lo que ves en el juego está recreado de forma fidedigna. Una revisión exhaustiva de grabados, cerámicas, ruinas y material bibliográfico han permitido el diseño de las campañas. Algunas armas, como la falcata, una espada curva forjada en acero que fue usado por el pueblo Íbero o la honda, de los guerreros baleares son recreaciones fieles de las originales. Los uniformes de las unidades están inspirados en grabados y cerámicas originales. Para el diseño de las nuevas estructuras se han estudiado esculturas, restos arqueológicos y ruinas.

[De qué va?]

Juego de estrategia en tiempo real que narra hechos históricos y nos invita a formar parte de uno de los pueblos históricos que se incluyen: Romano, Íbero, Cartaginés y Galo. En Imperivum II la gestión de recursos y la construcción de edificios pasan a un segundo plano, dejándonos más tiempo para preparar las batallas. Sus programadores han bautizado este sistema de juego como RTC (Real Time Conquest).



nitiva, todo lo que necesitas saber.
En "Aventura" tendremos la posibilidad de embarcarnos en tres aventuras diferentes: "Las campañas de Aníbal" te permitirá formar parte del ejército cartaginés, comandado por Aníbal. El paso de los Alpes o el asedio de Sagunto serán alguno de los retos a los que deberás enfrentarte. En "Las guerras púnicas" podremos participar en la invasión de Sicilia o en la rendición de Cartago. Podremos cambiar el curso de la historia en "El asedio de Numancia" que narra el asedio de la plaza íbera frente a las tropas romanas.
Otra opción del menú es "Estrategia". Aquí recrearemos enfrentamientos entre los distintos pueblos. Podremos crear nuestro propio mapa con un potente editor. Podremos escoger la dificultad del mapa, la actitud de nuestro enemigo, si queremos empezar con alguna ventaja... Todos los parámetros pueden ser cambiados a nuestro gusto.
En Imperivm II el planteamiento de las batallas es lo más importante. NO construirás edificios, sino que los conquistarás con tus tropas. Igualmente, podrás recaudar tributos de tus tierras y no deberás preocuparte por encargar a tus campesinos de que se hagan con ellos. Eso sí, deberás establecer rutas de abastecimiento en cada uno de los fortines que controles, o puedes sabotear las rutas del enemigo y hacerte con ellas. Los fortines jugarán un papel esencial en el juego. Hay fortines de comercio, de oro, de reclutamiento y de adiestramiento. Controlar el mayor número de ellos se convierte en algo esencial al principio de la partida. Las aldeas, por su parte, nos abastecerán de alimentos. Nuestras tropas necesitarán alimentos en sus viajes, y la falta de estos mermará su energía poco a poco.
Las aldeas neutrales también



podrán estar bajo nuestro control. Los asentamientos teutones estarán repartidos por todo el mapa, y si conquistamos su aldea se pondrán a nuestro servicio, aunque advertimos que es un pueblo duro de pelar.

Otros lugares que encontraremos en los mapas serán los altares de sacrificios, que podrán ser utilizados por los sacerdotes romanos, las hechiceras íberas y los chamanes cartagineses para aumentar su poder. Utilizando las cuevas, nuestro ejército será transportado de un lugar a otro del mapa. En las ruinas encontraremos objetos mágicos que deberán ser recogidos por un héroe, si tiene el suficiente nivel de experiencia. Bajo las ruinas podremos encontrar, por ejemplo, la medalla de los veteranos, que mejora el ataque de las tropas o el Colmillo de jabalí, que otorga experiencia a su portador. Estos objetos mágicos serán de gran importancia si sabemos usarlos y pueden decantar el curso de la partida de un lado u otro.

La jugabilidad de Imperivm II está centrada en las batallas. Cada pueblo dispone de docenas de unidades distintas con las que entrar en combate. Podremos asignar estas unidades al mando de un héroe, aumentando así su eficacia y poder. Cada unidad tendrá sus características y poderes. Cada pueblo posee también sacerdotes o druidas que sanarán a nuestras tropas o convocarán criaturas a nuestro servicio. Nuestro pueblo llano también puede ser adiestrado en el manejo de las armas en los fortines de adiestramiento. Por parte de los Íberos contaremos con milicianos, arqueros, jinetes, honderos o hechiceras, entre otras unidades. El pueblo cartaginés cuenta en sus filas con lanceros libios, luchadores mauritanos, tuaregs o chamanes. Algunas unidades del ejército romano serán los legionarios, gladiadores, pretorianos o sacerdotes. Al servicio del pueblo galo estarán los guerreros, lanceros galos, guerreras o druidas. Tuya es la decisión de crear las distintas unidades y como formarlas y prepararlas para el combate.

El mapa del juego se activa con la barra espaciadora y en algunos momentos pasarás más tiempo

CIVILIZACIONES

Romanos, galos y teutones eran las civilizaciones presentes en Imperivm. En la segunda parte aparecerán el pueblo Íbero y el cartaginés. Los íberos poseen una gran capacidad de adaptación al terreno que les permite sobrevivir en las condiciones más adversas. Octavio Augusto dijo de ellos: "Los primeros en ser invadidos, los últimos en ser dominados". Los cartagineses son guerreros de distinta procedencia: numidas, bereberes, mauritanos, tuaregs... Todos atraídos por la fascinación que producía un reino como el de Cartago.

HECHICERAS Y SACERDOTES

Cada pueblo tendrá en sus filas su propio mago. Los íberos contarán con las hechiceras (representadas como la Dama de Elche) tienen la capacidad de aprender de las unidades y subir el nivel de las mismas. Los chamanes disponen de poderes especiales para ayudar a los demás guerreros cartaginenses. En el bando romano tenemos a los sacerdotes, que curan unidades y convocan criaturas. Por último tenemos a los druidas, que forman parte del ejército galo y también poseen habilidades sanadoras.





con esta vista que te permite saber si los enemigos se acercan a algún fortín de tu propiedad. Tus ejércitos pueden ser controlados desde aquí, y las rutas de comercio serán creadas también en el mapa.
Otra novedad es la pausa táctica que detendrá el tiempo durante una batalla y nos permitirá replantearnos nuestra estrategia según el devenir de los acontecimientos. El terreno resulta fundamental en Imperivm II. Nuestras tropas serán vulnerables cuando crucen un río, o podremos tender emboscadas en desfiladeros. Deberás explorar el mapa del juego y montar tu táctica teniendo en cuenta el terreno.

Todo en Imperivm está pensado para que disfrutes convirtiéndote en el mayor estratega de la historia. Posee una jugabilidad mejorada con respecto a su predecesor. Gráficamente se han subido varios peldaños. Las unidades están perfectamente definidas, y los edificios son ricos en detalles. El juego está totalmente traducido, y las voces están muy bien dobladas. Su banda sonora resulta suave y se acelera en los momentos cruciales. También disponemos de un completo modo multijugador en el que hasta ocho jugadores pueden enfrentarse entre sí por Internet.

Las formaciones de nuestros ejércitos serán importantes en el combate. Podremos elegir la que más nos guste, o la que nos parezca mejor para enfrentarnos a los distintos enemigos. También deberemos elegirla teniendo en cuenta la actitud de nuestro oponente. Habrá enemigos que se lancen al ataque sin más, y otros intentarán rodearnos y atacarnos por los flancos.

EQUIPO DE LA PRUEBA

CPU Pentium 4 2,4Mghz **RAM** 512Mb **Disco Duro** 120Gb IDE **Sonido** SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9800 PRO

EQUIPO RECOMENDADO

CPU Pentium 4 2,4Mghz **RAM** 512Mb **Disco Duro** 120Gb IDE **Sonido** SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9800 PRO

IMPRESIONES

Imperivm II deberá verse las caras con otros juegos de estrategia en tiempo real. Pero es distinto. Los recursos no serán la parte fundamental del juego y sí nuestra capacidad como estratega. Posee una jugabilidad divertida y que no te deja descanso, unos gráficos notables y más de 120 efectos sonoros diferentes. El atractivo es, sin duda, el ponernos al mando de ejércitos reales que poblaron nuestra península hace siglos. El trabajo de documentación aporta un realismo nunca visto en este tipo de juegos. Imperivm dos viene dispuesto a superar el éxito de su primera parte, y estamos seguros de que lo conseguirá.

PUNTUACIÓN

VALORACIÓN

TOTAL DEL JUEGO **8.2**

CALIDAD X PRECIO **9.5**

HEMOS JUGADO



DATOS

Desarrolladora
Revolution Software

Distribuidora
Proein

Género
Aventura Gráfica

Precio Aprox.
49,95€

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN

[EL INGENIO AL PODER]

La más famosa saga de aventuras gráficas vuelve más fuerte que nunca. Con un nuevo sistema de control, secciones de plataformas y momentos de acción, Broken Sword te invita a recorrer, junto con George y Nico, un universo increible. Anda con cuidado y no perturbes el sueño del dragón...

Por F.A.

La saga de aventuras gráficas más famosa de todas ha vuelto más fuerte que nunca. Después de una espera de casi seis años, nuestros amigos George y Nico han vuelto para que podamos acompañarlos en otra aventura de ingenio y perspicacia. Seguramente tendremos muchos puristas entre nuestros lectores que no aceptarán de buena gana esas secciones de plataformas que incluye esta entrega, pero, como veremos más adelante, el cambio es más estético que otra cosa. La aventura de El sueño del Dragón conserva el espíritu de las anteriores entregas, a pesar de esas nuevas secciones y el paso a las 3D de los escenarios. Si los cambios, como estos, son para bien, que sean bienvenidos.



UN INTERFAZ QUE DA EJEMPLO

La versión PC deja al ratón como mero observador. El juego se controlará con gamepad o teclado. Los objetos con los que podemos interactuar u examinar estarán resaltados en pantalla. Cada vez que nos acerquemos a uno, se nos darán una serie de posibilidades como empujarlo, cogerlo, usarlo o escalarlo. Cuando tengamos enfrente algún tramo de habilidad, los iconos nos darán las opciones a seguir. Para descolgarse, trepar, saltar o caminar por cornisas, tan solo tendremos que apretar la tecla correspondiente.

[De qué va?]

Aventura gráfica que sigue la estela de sus predecesoras, con un nivel técnico muy mejorado. El paso a 3D de la saga ha tenido su repercusión también en la jugabilidad. Ahora tendremos momentos en los que las plataformas y los saltos serán parte importante en la acción. Deberemos guiar a nuestros protagonistas y comprobar que tal se manejan con ese nuevo elemento arcade que incorpora la saga.

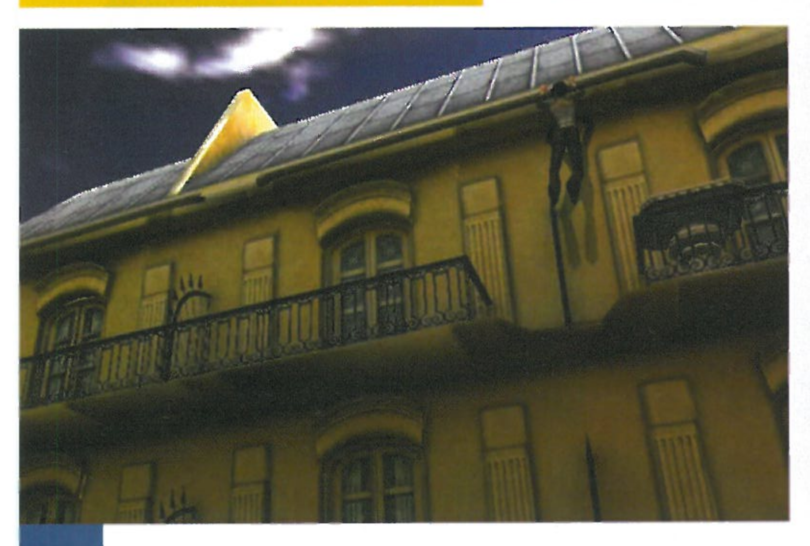
En esta ocasión la trama va a acercarnos de nuevo a ese grupo de fanáticos que son los "neotemplarios". En su eterno afán de conquistar el mundo, sólo tendrán como opositores a nuestros protagonistas, George y Nico, que recorrerán el mundo siguiendo pistas y encontrando en su camino personajes de muy diverso calado.

La historia va a llevarnos, en un principio, de la mano de George a una selva perdida en el Congo, de la que podemos salir muy mal parados si no andamos rápidos y listos. George viaja para encontrarse con un científico que dice poseer una máquina que puede cambiar el destino de la humanidad, pero, un accidente de aviación le dejará en medio de la frondosa vegetación, con el aparato a punto de caer por un barranco y nosotros atrapados en su interior. Aquí resolveremos los primeros puzzles, muy fáciles.

Las historias de los protagonistas aparecen divididas en un principio. Nico se encontrará con el asesinato de un prestigioso programador informático y hacker que está siendo perseguido por una secta macabra: los templarios. Después de recibir una llamada del desdichado muchacho, Nico se presentará en su domicilio de París, y se encontrará con el cadáver.

Después de una intro impresionante nos encontraremos con una de las grandes novedades que nos presenta el título de Revolution Software, un escenario en el que controlaremos a George y tendremos que escalar, realizar saltos y colgarnos de cornisas al más puro estilo "Tomb Raider" o "Indiana Jones: La tumba del Emperador". Pero los más puristas de la saga pueden estar tranquilos, ya que estas acciones se resolverán muy fácilmente, y tendremos casi siempre todo el tiempo del mundo en preparar los saltos. Aquí no podrás caerte al vacío, ni tendrás que calcular la distancia de los

HEMOS JUGADO





saltos. Todo se resuelve acercando al personaje al borde y apretando la tecla correcta, tanto para los saltos como para agarrarse a cornisas o caminar pegado a la pared.

Controlando a Nico Collard, intrépida y entrometida periodista, también deberemos realizar actos "temerarios" como descolgarse por balcones. En un encuentro nada afortunado con un personaje, deberemos pelear con él apretando la tecla correcta en el momento preciso. Así Nico se defenderá con objetos del escenario como una sartén o la puerta de la nevera. Aquí si deberemos andar rápidos de reflejos, ya que tenemos apenas un segundo para apretar la tecla correspondiente. Si no lo haces, nuestro personaje morirá, aunque esto es algo puramente anecdótico, ya que, cuando comencemos de nuevo la partida, empezaremos en el mismo



UNA SAGA VETERANA

A pesar de que ésta es tan solo su tercera entrega, la saga Broken Sword es ya todo un clásico de la historia reciente de los videojuegos. La primera parte, Broken Sword: El secreto de los templarios, basaba su historia en una novela de Umberto Eco, y supuso una revolución en las aventuras gráficas, allá por 1996. Broken Sword 2: Las fuerzas del mal, fue la segunda parte, que apareció un año después. Poseía un guión algo menos elaborado, pero unas mejoras técnicas que consolidaron la saga como una de las más importantes para PC, gracias a los numerosos seguidores que acumuló.

¿UN AMOR IMPOSIBLE?

George y Nico mantienen una relación de amor-odio que aporta un toque romántico a la aventura. La historia entre los dos personajes siempre ha dado mucho juego, y los programadores han jugado con este tema en todas las entregas. En su primera aparición, se sentaron las bases de un romance que podía durar para siempre. En el comienzo de esta tercera parte, George confiesa a un amigo que en la actualidad no tiene pareja. "Hubo una chica en París, pero la cosa salió mal..."

Las mejoras visuales en esta versión son cuantiosas, pero no aptas para todos los públicos, ya que el nuevo estilo tambien tendrá sus detractores.

lugar de nuestra muerte, con todos nuestros objetos intactos.

Estos momentos de acción son un refrescante paréntesis entre los puzzles que son, sin duda, el pilar central en el que descansa el juego, aunque hubiésemos deseado una mayor libertad de acción en ellos. La interfaz se ha adecuado perfectamente a las novedades, y resulta muy simple y, sobre todo, intuitiva.

Todo amante de las aventuras gráficas encontrará aquí un buen montón de puzzles que resolver. Como siempre, será fundamental el recorrer cada escenario en profundidad y no dejarnos ni un solo objeto en el camino. Los objetos con los que podremos interactuar serán resaltados en pantalla por medio de un icono reluciente. Cada vez que nos acerquemos a uno de ellos, se nos mostrarán las opciones a realizar por medio de iconos. La lógica será una de nuestras armas. Broken Sword: El sueño del Dragón es, posiblemente, el más fácil de la saga. Cuando nos quedemos atascados no nos costará mucho el probar todas las combinaciones de objetos posibles para salir del atolladero. Esto resulta una ventaja para quellos que nunca se han acercado a Broken Sword, pero resultará frustrante para los más veteranos.

El apartado técnico merece un capítulo aparte. La inclusión de escenarios en 3D otorga un nuevo aire al juego. Aparte de los ya comentados cambios en la jugabilidad, el juego tiene un aire mucho más acorde con las nuevas tecnologías. El importante periodo de tiempo entre la segunda parte y la tercera ha estado motivado por el deseo de los programadores de llevar a cabo justo el juego que tenían en mente, y no conformarse con otra cosa. El modelado de personajes es impresionante, con unos movimientos faciales dignos de mención que arrancarán una sonrisa , si no una carcajada, al usuario. Unos escenarios que nada tienen que envidiar a aventuras como las de la señorita Croft, con un acabado perfecto y unos efectos de luz que cortan el hipo. Las texturas tienen un aspecto muy entero, y dotan al título de un aspecto de dibujos animados muy original.

El título llega totalmente traducido, como es habitual en la saga. Se escucharán las mismas voces de anteriores capítulos de la serie (aunque persiste ese doblaje un poco insípido) y cientos de efectos sonoros distintos, aunque puede que éste sea el apartado más flojo del juego.

George viaja al Congo para encontrarse con un científico, pero el encuentro no resultará como él espera. Se encontrará con una banda de matones de lo más inquietante

La mejor entrega de Broken Sword da un salto técnico e incluye cambios importantes en la jugabilidad.

EQUIPO DE LA PRUEBA
CPU AMD 1600+ Memoria 512Mb DDR Disco Duro 120Gb IDE Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica GeForce FX 5900 Ultra

EQUIPO RECOMENDADO
CPU AMD 2200+ Memoria 1 Gb DDr Disco Duro 120Gb IDE Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica GeForce FX 5600

IMPRESIONES

Estamos ante una aventura gráfica que va a dividir al público. Por un lado, estarán los detractores de los cambios, que no aceptarán la eliminación de sus queridas 2D o se escandalizarán en esos momentos de acción y plataformas que incluye el juego, y que rompen la continua resolución de puzzles.

Por otro, y aquí nos englobamos nosotros, estarán los que acojan con gusto las novedades, aceptando el hecho de que los tiempos cambian y las sagas más emblemáticas del ocio electrónico deben cambiar con ellos. Tal vez echamos de menos un poco más de libertad en esos momentos de acción.

PUNTUACIÓN

10
5
0
ORIGINALIDAD
GRAFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
TUTORIALES
EXP. DE JUEGO
DIFICULTAD

VALORACIÓN





DATOS

Desarrolladora
Bioware
Distribuidora
Proein
Género
Acción - Rol
Precio Aprox.
44,95€

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

[PREPÁRATE PARA COMBATIR A LOS SITH]

[¿De qué va?]

Elige un personaje y moldéalo a tu gusto. Deberás tomar parte de un lado u otro de la fuerza y desarrollar tus poderes Jedi. Recorre un universo plagado de criaturas extrañas y de enemigos que te harán la vida imposible. Compra armaduras y armas o arrebátaselas a los incautos que osen cruzarse en tu camino. Todo está pensado para que te sientas como un verdadero Jedi. Tú irás forjando el futuro de tu personaje, interactuando con los personajes secundarios y tomando decisiones que repercutirán sensiblemente en la historia.

Bioware nos sirve en bandeja el mejor juego, hasta la fecha, de "Star Wars". Una mezcla de acción y rol que te sorprenderá y que capta casi a la perfección el espíritu de los films. Adéntrate en el universo "Star Wars" de la mano de Bioware.

Por P. Domestos

Por fin tenemos en nuestras manos la versión definitiva de KOTOR. El resultado final no ha defraudado las expectativas que teníamos puestas en él. Una mezcla muy bien pensada entre la acción y el rol que nos ha mostrado el camino que deberían seguir todos los juegos basados en el universo de Star Wars: calidad y representación fiel de un universo cautivador.

La verdad es que no imaginamos la repercusión que el juego hubiese tenido de poder contar con los personajes de las películas. Pero Lucas Arts puso condiciones a la realización del juego: Bioware no podía contar con ningún personaje de las películas, no podían aparecer escenas de sexo, y las escenas gore estaban totalmente prohibidas.

Teniendo en cuenta todo esto, Bioware decidió ubicar la historia antes de los acontecimientos narrados en el capítulo I.

Pero entremos en materia... KOTOR es un juego notable, aún con la pega que supone que no llegue traducido, y es un título en el que los diálogos con los personajes juegan un papel importantísimo.

Los primeros momentos del juegos están resueltos a modo de tutorial, y se nos explicarán las acciones más básicas y la manera de incrementar nuestras habilidades.

POR FIN UN JUEGO DE STAR WARS ALCANZA EL LISTÓN QUE REQUIERE LA LICENCIA.



01

La belleza de los escenarios de las películas está fielmente representado en el juego. Las escenas cinemáticas entre fase y fase son geniales.



02

Como podéis comprobar, todas las razas surgidas de la mente del señor Lucas tienen su lugar en KOTOR, aquí un primo de Jabba the Hut.

Nuestra nave será atacada por los Sith, y deberemos escapar de ella en busca de una Jedi llamada Bastila, que encierra en su interior un tremendo poder imprescindible para derrotar a los Jedis oscuros.

KOTOR presenta un sistema de juego en el que las secuencias de acción se resuelven con una mezcla de combates por turnos y tiempo real. Cada vez que nos encontremos con un enemigo, el tiempo se parará y deberemos decidir la secuencia de acciones que llevará a cabo nuestro protagonista. Después, el tiempo se pondrá en marcha y nuestro personaje ejecutará las acciones, con la posibilidad de volver a detener el transcurso de la acción en cualquier momento. Nuestro personaje irá incrementando sus habilidades con los puntos de experiencia que consigamos ganando combates o resolviendo problemas, e irá acercándose a un lado u otro de la fuerza. El sistema está bien pensado, pero en ocasiones resulta lento. Los menús no son nada intuitivos y su estructura requiere tiempo para navegar por ellos cómodamente.

Gráficamente, cumple con nota. El tamaño de los personajes es importante, y están bastante bien recreados. Los escenarios interiores están bien diseñados, y los exteriores son enormes y presentan multitud de detalles como las naves despegando o los droides en el aire.

[ELIGE TU LADO DE LA FUERZA]

Nosotros elegiremos el destino de nuestro personaje, decantándolo por un lado u otro de la fuerza. Los diálogos que mantendremos con lo personajes tendrán gran parte de culpa. Si tratamos a los personajes con amabilidad y les ayudamos, recibiremos puntos de luz. Si vamos por el universo complicando la vida a las criaturas, o les abandonamos a su propia suerte, recibiremos puntos de oscuridad. Esto no tiene porque ser malo. Tan solo decidiremos si queremos contar con poderes oscuros o de luz. Elige un lado de la Fuerza y actúa en consecuencia a ello.



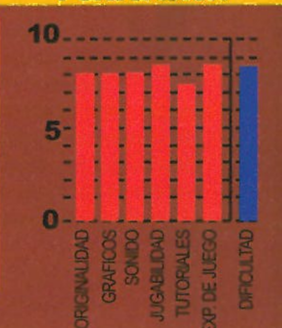
EQUIPO DE LA PRUEBA
CPU AMD 1600+ **Memoria** 512Mb DDR **Disco Duro** 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9600

EQUIPO RECOMENDADO
CPU Pentium 4 2000 **Memoria** 512Mb **Disco Duro** 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9600 PRO

IMPRESIONES

KOTOR no ha defraudado. Se tenían muchas esperaznzas puestas en él. Es ambicioso, y sale bien parado. Técnicamente es bastante notable, aún cuando apreciamos pequeñas ralentizaciones en la acción, o a pesar de que los efectos de luz en las batallas son bastante pobres. Pero la historia está bien llevada, y la posibilidad de convertirnos en un Sith es genial. Si te apasiona el universo de Star Wars, éste es tu juego.

PUNTUACIÓN



VALORACIÓN

TOTAL DEL JUEGO
8.1

CALIDAD X PRECIO
8.4

DATOS

Desarrolladora
Paradox Entertainment
Distribuidora
Friendware
Género
Estrategia
Precio Aprox.
44,95€



[De qué va?]

Victoria es un juego de estrategia que abarca un período de la historia (1836-1920) poco tratado en el mundo de los RTS. Tu objetivo será convertirte en una de las potencias predominantes de la época. Deberás lograr una hegemonía mundial e intentar convertirte en el imperio dominante del mundo moderno. En tus manos está la decisión de como llevar tu reino, oprimiendo al pueblo o dejándole libertad en un gobierno liberal.

VICTORIA: UN IMPERIO BAJO EL SOL

[DA UN VUELCO A LA HISTORIA]

Paradox Games te invita a participar en la historia moderna. Conviértete en servidor de tu pueblo o transforma tu gobierno en una monarquía totalitarista que mantenga el orden. Acaba con las insurrecciones que surjan en tu territorio, censura la prensa o permite la libre información, permite la existencia de sindicatos o acaba con ella... Tú tienes el control.

Por Rockanut

Victoria no es un juego de estrategia al uso. La pantalla de juego será un mapa en el que deberemos controlar nuestro reino. Las batallas no serán visibles, y nuestros ejércitos se batirán con los enemigos en el mapa, representados por iconos. Todas nuestras decisiones las tomaremos gracias a unos intuitivos menús que nos desgranarán cada uno de los aspectos que podamos controlar.
El modo de juego para un solo jugador nos ofrecerá la posibilidad de jugar en tres escenarios: La Gran Campaña, Una casa dividida y La guerra que terminaría con todas.
A la izquierda de la pantalla encontraremos una ventana desde la que tomaremos todas las decisiones políticas y militares. La base de nuestro reinado será la población. Hay diez tipos distintos de población: desde los campesinos hasta los aristócratas. En la población influirán dos parámetros: la militancia y la conciencia. La militancia mide la





01

Deberás controlar los territorios de tu reino y evitar rebeliones. Construye un ejército de garantías que puedan sofocar las insurrecciones.



02

Hazte con el mayor número de colonias posibles y convierte haz que tu reino sea respetado por los demás países del mundo.

UNA MEZCLA DE ESTRATEGIA Y SIMULADOR SOCIAL A GRAN ESCALA

[UN PERIODO DE CAMBIOS]

La época que abarca el juego es un tiempo de convulsión social. Esos años estuvieron marcados por la falta de conflictos de larga duración y por los cambios sociales que establecieron el comportamiento de los ciudadanos de los países en la actualidad. La industrialización empezaba a dar sus primeros pasos, y el pueblo se enfrentaba a una época de cambios inciertos. El reinado de la reina Victoria de Hannober en las islas británicas fue uno de los más destacados en el siglo del Colonianismo por excelencia.

radicalidad de nuestro pueblo y su ánimo de emprender acciones para cambiar la sociedad. La conciencia mide el grado de la capacidad de la población de darse cuenta de la situación que está viviendo. Un trabajador, por ejemplo, sin conciencia votará al partido que está en el poder sólo porque el resto de la población lo hace. Las rebeliones de tus distintos territorios estarán a la orden del día y deberás poner a tu ejército en marcha para sofocarlas. El pueblo será sensible a tus decisiones. Si censuras la prensa, no permites la creación de sindicatos o prohíbes el voto a la clase socialista, tu pueblo se rebelará. Pero también lo hará si les dejas demasiada libertad. Tus territorios pueden crear gobiernos propios e intentar independizarse. La gestión militar es una parte vital del juego. Deberás controlar aspectos como la formación de nuevos ejércitos y flotas y adiestrar a tus líderes militares. Cuanto más poderoso sea tu ejército, más te respetaran los demás países. La diplomacia es un buen arma en algunos momentos.

La verdad es que Victoria no es un juego espectacular y solo los amantes de la gestión política encontrarán en él algún aliciente. El apartado técnico no incluye ningún alarde, aunque el apartado sonoro es bastante bueno.

EQUIPO DE LA PRUEBA
CPU AMD 1600+ **Memoria** 512Mb **Disco Duro** 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9600 PRO

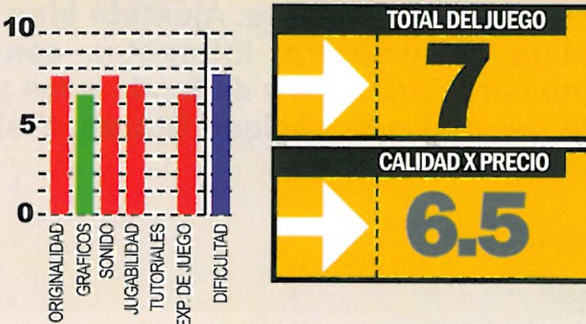
EQUIPO RECOMENDADO
CPU AMD 1500+ **Memoria** 512Mb **Disco Duro** 80Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** Gforce4 MX

IMPRESIONES

Victoria: Un Imperio bajo el sol posee virtudes que no deben ser pasadas por alto por los usuarios. La casi total gestión de todos los parámetros sociales pueden atraer a muchos jugadores ansiosos de poder político. Pero la verdad es que no es un juego dirigido a un público mayoritario. La falta de batallas y la interfaz del juego no llamarán la atención, así como sus gráficos. El sonido es de lo mejor del juego, con orquestaciones sublimes que te ayudan a introducirte en el ambiente. Si tienes paciencia y te consideras un político frustrado encontrarás horas de diversión en Victoria.

PUNTUACIÓN

VALORACIÓN





DATOS

Desarrolladora
Revistronic
Distribuidora
Planeta
Género
Aventura Gráfica
Precio Aprox.
29,95€

THE WESTERNER

[ACOMPAÑA A FENIMORE FILLMORE EN SU MEJOR AVENTURA]

El patoso y despistado vaquero nos invita a descubrir un viejo oeste repleto de humor, en el que la sonrisa está siempre presente. Ajústate bien las cartucheras y cálate el sombrero. Interactúa con personajes muy bien caracterizados y defiende a los granjeros del pueblo del malvado cacique Starek. Y si de paso puedes ligarte a su sobrina...

Por J.A.

Cuando pongas en marcha The Westerner comprobarás que no son necesarias la acción y el desenfreno para pasar un buen rato. Las aventuras de Fenimore siempre han sido una sucesión de situaciones divertidas y alocadas en las que prima el sentido del humor. Tu ingenio, y no tus armas, es el que deberá sobreponerse a las adversidades.

Fenimore es ya un personaje conocido por un gran número de usuarios. Este vaquero tan peculiar ha protagonizado ya dos juegos. Ahora, presenta un aspecto renovado, acorde con las nuevas tecnologías, así como todo su entorno, que ha pasado a las 3D de manera eficiente. Gracias a ello, Fenimore se ha convertido en un personaje que parece sacado de la película de animación "Toy Story".



"PERSONAJES SECUNDARIOS"

Como todo en The Westerner, los personajes secundarios estarán envueltos en un humor inteligente que no busca la risa fácil. Tenemos a Joe Bannister, el granjero que nos acogerá en su casa al comienzo del juego; Rhiannon Starek, la sobrina del malvado William, de la que Fenimore se enamorará; Slocum, estricto observador de la ley comprado por Starek; Willy, un rufián que puede conseguir cualquier objeto ilegal o Josiah Boom, el doctor borrachín.

[De qué va?]

Aventura gráfica con el estilo de los clásicos del género. Con tan solo un botón, disfrutaremos de las aventuras de este vaquero tan especial, tímido y despistado. Olvídate de las Uzis y las armaduras galácticas. Tu fiel corcel, tus pistolas y toneladas de ingenio es lo que necesitarás para avanzar en la aventura. Si eres de los que disfruta poniendo a prueba su intelecto, estás de enhorabuena. Aquí encontraras cientos de puzzles a los que enfrentarte.

En The Westerner encontrarás todos los tópicos del salvaje oeste. Las granjas dirigidas por fornidos campesinos, los médicos borrachines, la oficina del sheriff, el banco, el gran salón, la atractiva (y soltera) maestra... Recorre todos los escenarios recogiendo objetos y usándolos con criterio.
Conversa con todos los personajes que encuentres en tu camino, intercambia objetos con ellos y sácales información.
La ambientación cumple con nota: los edificios parecen sacados de un "spaguetti western", y la música ayuda. Parece que, en cualquier momento, aparecerá John Wayne a lomos de su caballo para echar una mano a Fenimore.
Nuestro particular vaquero llegará al pueblo para ayudar a los campesinos a rebelarse contra Starek, el malvado y todopoderoso cacique que quiere monopolizar las tierras que rodean su ciudad. Starek dispone de una banda de matones que se dedican a atemorizar a los pacíficos aldeanos, y Fenimore deberá enfrentarse a todos ellos. Todo se complicará cuando Fenimore conozca a la maestra del pueblo, que es en realidad la sobrina de Starek, y quede prendido de ella. Desde luego, ésta no será la mejor manera de mantener la cabeza fría.
Como en toda aventura gráfica de las de antes, controlaremos a nuestro héroe moviendo el cursor del ratón por la pantalla y pulsando el botón izquierdo.
Para movernos por el mapa general del juego y desplazarnos a las granjas, las ferias o al pueblo deberemos usar a nuestro caballo. Para que se mueva, deberemos alimentarle con zanahorias que encontremos en las granjas, rellenando su barra de energía. La barra irá perdiendo unidades según sea de largo el viaje.Tendremos que pertrecharnos con un buen número de zanahorias para tener contento a nuestro brioso crocel.Ésto no supondrá un gran problema, ya que casi en todas las granjas hay zanahorias sembradas., aunque algunas





de ellas deberemos regarlas para que estén maduras.
Como en toda buena aventura gráfica que se precie, los puzzles on el eje principal del juego. Los objetos que necesitamos para resolverlos deberemos encontrarlos en los escenarios o pedírselos a los divertidos personajes secundarios que pueblan el juego.
En la tienda podremos comprar objetos a cambio de los dólares que vayamos encontrando repartidos por el juego. Además podrás comprar un periódico en el que aparecerán pistas para resolver los puzzles.
El inventario se sitúa en la parte superior de la pantalla y aparecerá cuando movamos el cursor hacia arriba. Para usarlos, deberemos arrastrarlos hasta el lugar correspondiente.A veces tendremos algún objeto repetido.
Todo objeto susceptible de ser utilizado se resaltará cuando pongamos el cursor sobre él. Con el botón derecho del ratón repasaremos las acciones que podamos realizar sobre dicho objeto o personaje: examinar, hablar, coger o usar. Para usar el revólver en las contadas ocasiones en las que Fenimore se vea obligado a ello, moveremos un punto de mira y dispararemos con el botón izquierdo del ratón.
Los acertijos en The Westerner te harán soltar más de una sonrisa. Los hay bastante surrealistas, y en todos ellos podremos contemplar a nuestro divertido y despistado protagonista realizar acciones de todo tipo, desde construir vallas para una granja, hasta alimentar a un cerdo en la granja de Alvin Jones, pasando por intentar recuperar los revólveres en una escuela o jugar en la feria del pueblo..
Como podéis comprobar, gráficamente, es una pequeña obra de arte. Los personajes están espléndidamente definidos, y sus animaciones son sublimes. Poseen un colorido muy llamativo y unas expresiones faciales que cortan el hipo. Los escenarios no son tampoco precisamente en blanco y negro, y representan todos y cada uno de los lugares clásicos de

UN ARSENAL DE OTRA ÉPOCA

Fenimore no es muy dado a utilizar sus armas con ánimo de dañar, pero habrá situaciones durante el juego en las que el olor de la pólvora y las armas humeantes hagan su aparición. Dispondremos de revólveres pequeños, armas de cañón largo, armas del calibre 38 y escopetas. Para usarlas, moveremos un punto de mira con el ratón y con el botón izquierdo del mismo dispararemos. Fenimore es un tipo rápido y con puntería cuando se lo propone.

UN VAQUERO VETERANO

Las anteriores aventuras de Fenimore Fillmore fueron una sucesión de situaciones absurdas y surrealistas. En sus años de vagancia por el viejo Oeste, Fenimore se ha encontrado con indios universitarios, soldados con amnesia y empleados del telégrafo más sordos que una tapia.
En su primera aventura se encontró con un tesoro que se gastó (no se sabe muy bien en qué...) antes de la segunda. Su personalidad siempre estuvo muy marcada por su torpeza y su timidez.



toda historia del Oeste que se precie. Las cámaras son fijas, exceptuando algún pequeño "scroll". A veces (pocas) tendremos problemas para coger o interactuar con un objeto, porque no lo veremos con claridad, y no podremos posar el puntero del ratón sobre él. Todo ayuda a construir un mundo animado que podría pasar por cualquiera de las producciones de Pixar o DreamWorks.

La banda sonora es genial, y nos ofrece todo un repertorio de temas inspirados en famosas películas del Oeste. Si cerramos los ojos, podemos imaginarnos a un grupo de vaqueros vadeando un río y conduciendo sus cabezas de ganado por el agua.

Se ha realizado un gran trabajo en el doblaje de las voces. Son muy cómicas y cada una corresponde con el tópico del personaje. Las voces de los niños pequeños son dignas de mención, así como el doblaje del protagonista, Fenimore. Sus comentarios dubitativos nos recuerdan a un Woody Allen enfundado en un traje de vaquero. Como anécdota, el propio equipo de programación puso sus voces al servicio de los rostros de Fenimore y los demás personajes en una versión previa del juego.

The Westerner resulta un juego más que entretenido, con un sentido del humor a prueba de bomba y una realización técnica impecable.

EDIFICIOS CLÁSICOS

The Westerner contiene todos los edificios que se le presuponen a un pueblo del lejano Oeste como mandan los cánones. El salón, regentado por un desconfiado camarero, el banco, la oficina de un dudoso sheriff, la escuela en la que trabaja la atractiva maestra, la consulta del médico borrachín... Todo muy bien caracterizado y realizado.

EQUIPO DE LA PRUEBA

CPU Pentium 4 2500 MEMORIA 1Gb Disco Duro 120Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9800 PRO

EQUIPO RECOMENDADO

CPU Pentium 4 2000 MEMORIA 512Mb Disco Duro 80Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9600

IMPRESIONES

The Westerner es un soplo de aire fresco en el ámbito de la programación nacional. Una aventura muy inteligente y bien realizada. El uso de "splines" en los rostros de los personajes les dota de una expresividad pocas veces vista. Las voces son geniales y divertidas. Aunque la mayoría de los puzzles son de fácil resolución, hay algunos que te harán devanarte los sesos a conciencia. Lo mejor es que no dejarás de sonreír a lo largo de todo el juego, algo muy recomendable en estos tiempos que corren.

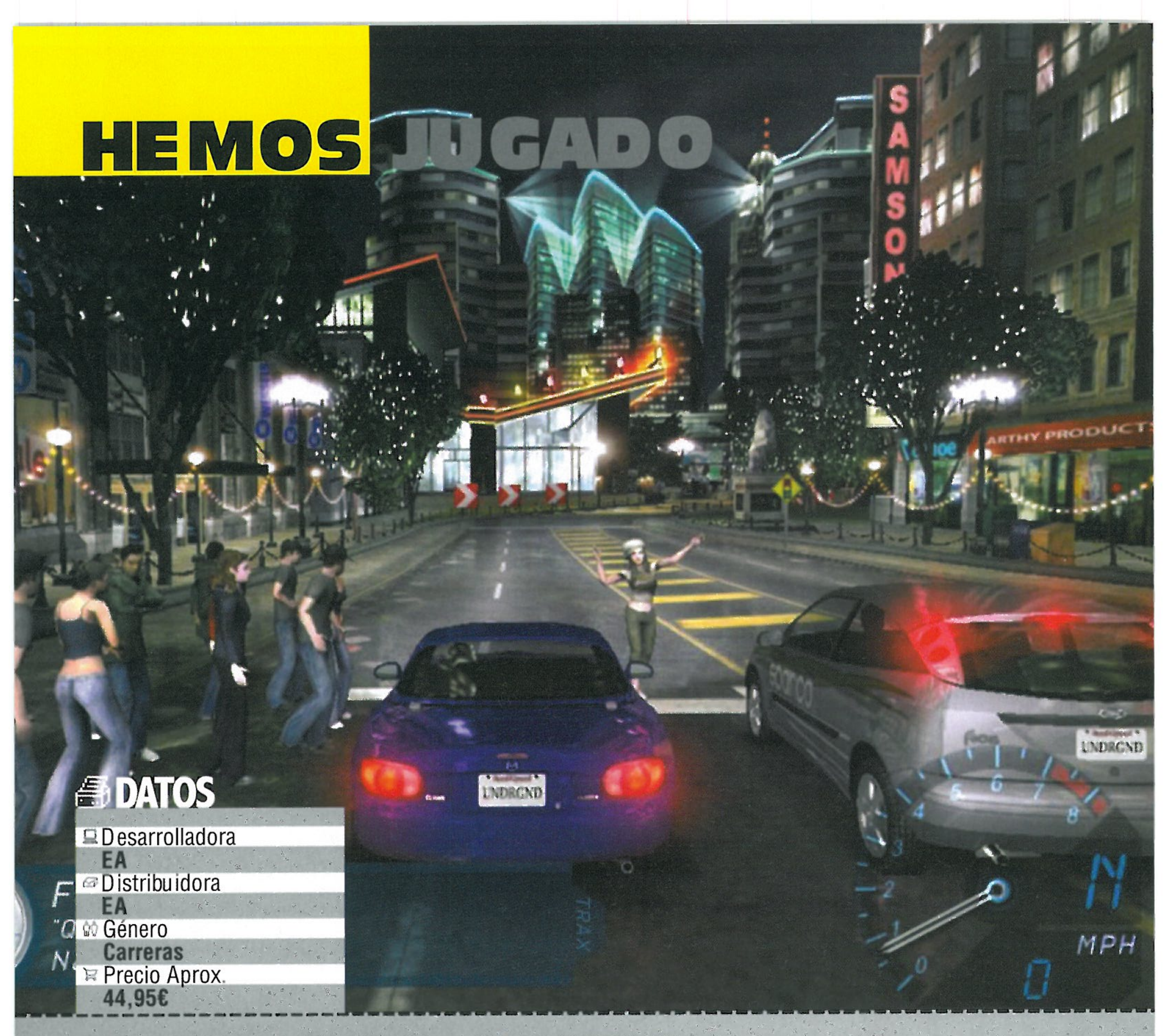
PUNTUACIÓN

10
5
0
ORIGINALIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
TUTORIALES
EXP. DE JUEGO
DIFICULTAD

VALORACIÓN

TOTAL DEL JUEGO
8.1

CALIDAD X PRECIO
8.3



DATOS

Desarrolladora
EA
Distribuidora
EA
Género
Carreras
Precio Aprox.
44,95€

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

[RECORRE LA CIUDAD A UNA VELOCIDAD DE VÉRTIGO]

Recorre las calles de tu ciudad a una velocidad de vértigo y preocúpate de esquivar al tráfico y a tus oponentes...

Por S.G.

La enésima entrega de la saga de carreras de EA supone un cambio en su planteamiento. Después de participar en carreras más o menos normales y de ser perseguidos implacablemente por la policía, en esta entrega las carreras nocturnas ilegales serán el marco en el que mediremos nuestro bólido contra rivales despiadados que no nos dejarán ni un momento de respiro.

Lo primero que llama la atención es la posibilidad de modificar nuestro coche con elementos realmente espectaculares, gracias a los puntos que consigamos en las carreras. Alerones, spoilers, llantas, el pintar cada una de las partes de nuestro coche, luces para los bajos, tintar los



"COCHES DE LUJO"

La posibilidad de correr con marcas reales de coches se ha convertido en un apartado imprescindible en este tipo de juegos. Los usuarios buscan sensaciones reales y, sin duda, el poder correr con el bólido de nuestros sueños, con un aspecto y unos detalles reales, refuerzan la sensación de realidad. Marcas como Nissan, Honda, Toyota o Mitsubishi, Peugeot o Volkswagen ceden sus coches a este Need for Speed. Modelos como el Skyline, Supra, Eclipse o Lancer estarán disponibles a lo largo del juego, haciendo las delicias de los amantes de los coches.

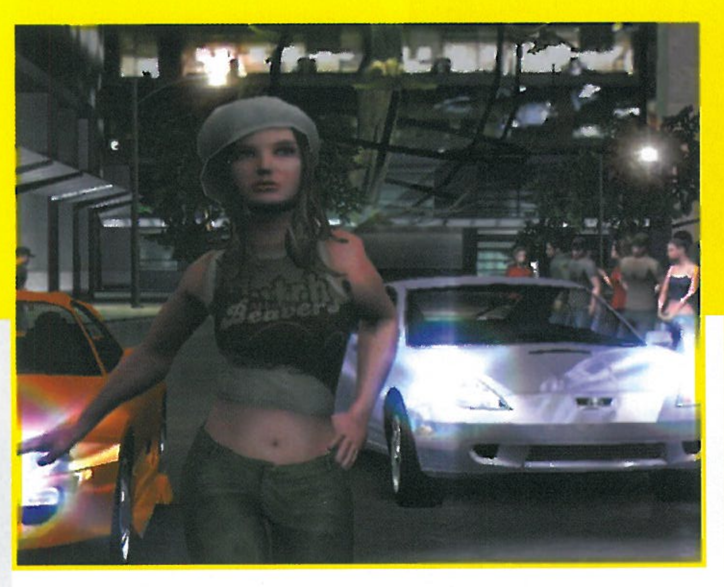
[De qué va?]

La nueva entrega de Need for Speed está centrada en carreras ilegales nocturnas y en la modificación de nuestros vehículos. El "tunning", vamos. Los amantes de este hobby ya pueden ir frotándose las manos, porque el título de EA nos dará la oportunidad de mejorar nuestro bólido con docenas de elementos reales, licenciados por las primeras marcas del mercado. Haz rugir tu motor y adéntrate en un mundo en el que la velocidad será tu copiloto y tu sangre fría tu única arma...

cristales, incluso la posibilidad de agregar un par de bombonas de óxido nitroso a nuestro motor, son algunas de las modificaciones que podremos aplicar al coche. Progresivamente, nuestro vehículo se irá convirtiendo en el sueño de cualquier "tunnero", y su aspecto final diferirá bastante del original. Así como podemos disfrutar de las licencias reales de los coches, las marcas más punteras del mercado del "tunnig" también estarán representadas: BBS, Alpine, Köing, MOMO...

Esto aporta un toque de realismo necesario en un juego que respira aires de arcade por todos sus poros.

El modo Undreground es el eje principal del juego, y en el que pasaremos más horas corriendo. Aquí iremos desbloqueando todas las ventajas para el modo Quick Race. Los oponentes nos lanzarán desafíos que deberemos ir aceptando para aumentar nuestros puntos y nuestra reputación. Hay tres tipo de desafíos: fácil, medio y duro. Por supuesto, nuestra recompensa irá en proporción a la dificultad del desafío. Si perdemos, no nos restarán puntos, lo que resulta algo falto de emoción. Debería haber la posibilidad de perder puntos o partes de nuestro coche si perdemos algún desafío. Tenemos a nuestra disposición distintos tipos de carreras: el modo Circuit nos llevará hasta el clásico circuito cerrado, en el que competiremos contra otros bólidos: la opción Sprint nos permitirá participar en una carrera rápida, de un punto a otro, y con atajos que deberemos buscar y utilizar para salir airosos; en Lap Knock Out el último en llegar a la meta en cada vuelta será eliminado, y nuestro coche deberá ser el último en pié; en Drift serán puntuados los derrapes más espectaculares; por último, en Drag participaremos en la típica carrera ilegal, de un punto a otro y en una recta de varios kilómetros contra





tres oponentes. Esta última opción resulta especialmente divertida y adrenalítica. Deberemos ir con cuidado para no estamparnos contra el tráfico de la ciudad.
No solo recibiremos puntos por ganar las carreras. Los puntos de estilo son de vital importancia en el juego. Recibiremos estos puntos gracias a nuestro estilo de conducción. Un manejo del volante agresivo y espectacular nos reportará más puntos. Recibiremos bonificaciones por derrapar, tomar curvas cerradas, dejar nuestras marcas de neumáticos en el asfalto... El aspecto de nuestro coche será también puntuado en algunos eventos.
Las carreras se sucederán en distintos escenarios nocturnos y en distintas partes de la ciudad. La sensación de velocidad es de lo mejorcito del juego. La cámara tiembla cuando alcanzamos velocidades de vértigo y la sensación es de que realmente debe de sentirse eso cuando se viaja a 300 km/h. Este dato acerca el juego un poco más a la película en la que todos nuestros lectores están pensando, "A todo gas". El mundo nocturno, el "tunning", y las carreras ilegales, todo destila un sospechoso aire a producto de Hollywood. Desde la escena introductoria, que podría pasar por una sacada de cualquiera de estas producciones, hasta el aspecto de las ciudades y el asfalto. Los accidentes resultan demasiado espectaculares y no tienen nada de realistas. En oca-

HAGAMOS HISTORIA

Cuando el primer Need for Speed vió la luz, corría el año 1995. En su momento, NFS supuso una auténtica revolución. Fue el primero en ofrecer texturas de alta calidad, captura de movimientos y un sonido de quitarse el sombrero. Desde entonces, hasta siete ediciones de la saga han visto la luz.
Hemos sido perseguidos por la policía, participamos en carreras por puntos, corrimos en contrarreloj, participamos en apuestas y llevamos a cabo misiones especiales. Siempre acompañados por las marcas más punteros del mundo del automóvil, como Porsche, que tuvo una edición dedicada exclusivamente a esta marca.

UNA POTENTE BANDA SONORA

Una de las características de la saga de EA siempre ha sido su banda sonora. Últimamente se ha vuelto más potente, acorde con los tiempos, y en esta última entrega EA se ha decantado por algo muy parecido a la película "A todo gas". Sony Music, Virgin o BMG han estado de acuerdo en que algunos de sus artistas participen en el juego. Así, podremos escuchar temas de The Crystal Method, Rob Zombie o Rancid, y es que aunque no lo parezca el ambiente sonoro en un videojuego es cada vez más importante, ayudando de forma increible a crear el ambiente para conseguir una experiencia de juego más intensa.

siones, nuestro coche saldrá literalmente volando debido a un roce con cualquier vehículo en movimiento. Además, nuestro bólido no sufrirá ni un solo arañazo. Ya puedes estrellarte contra un muro o un vehículo en movimiento a 200 km/h, que nuestra máquina no sufrirá daño alguno, tan solo nos restarán algunos puntos y continuaremos la carrera en el mismo punto.

El apartado técnico es insuperable. Los gráficos son realmente espectaculares. Los coches no llegan al nivel de la saga "Gran Turismo", por ejemplo, pero los efectos de luces son realmente impresionantes, y las texturas son, sencillamente, geniales.

La noche aporta espectacularidad en este campo, y por ejemplo, las luces de la ciudad se verán reflejadas en nuestro bólido. Las texturas de los escenarios dejarán la boca abierta a más de uno.

El apartado sonoro es de quitarse el sombrero. Los efectos más punteros del DirectX 9.0 estarán al servicio de la espectacularidad. Los sonidos de los coches son realistas a rabiar, y la banda sonora cuenta con grupos punteros y resulta potente y divertida.

La dificultad no está muy ajustada. Tendremos carreras que serán un paseo, y habrá otras en las que sudaremos tinta para poder quedar segundos.

La última entrega de la mítica serie se viste de noche y deja el pabellón igual de alto que lo dejaron sus antecesores. Un juego que destila velocidad por todos sus poros y te mantiene pegado a la silla sin pestañear.



EQUIPO DE LA PRUEBA
CPU Pentium 4 2500 Memoria 1 Gb Disco Duro 120Gb
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9800 PRO

EQUIPO RECOMENDADO
CPU Pentium 4 2000 Memoria 512Mb Disco Duro 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9600 PRO

IMPRESIONES

El aspecto gráfico de Need for Speed resulta espectacular, y es lo primero que entra por los ojos. El reflejo de las luces en los coches, el humo de los tubos de escape...todo está tratado con un mimo impresionante. El poder modificar nuestros coches comprando piezas no es una idea nueva, pero EA da un paso más allá en este apartado. Una pena esa dificultad tan mal ajustada y la sensación que se nos queda de que siempre estamos haciendo lo mismo, aunque tengamos varios modos de juego, y los retos en las carreras vayan variando...

PUNTUACIÓN

10
5
0
ORIGINALIDAD
GRAFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
TUTORIALES
EXP. DE JUEGO
DIFICULTAD

VALORACIÓN



DATOS

Desarrolladora
Mac Doc Software
Distribuidora
Microsoft
Género
Rol
Precio Aprox.
54,99€

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

[UNA EXPANSIÓN DE ARMAS TOMAR]



[¿De qué va?]

Legends of Aranna posee todas las virtudes del juego original, mejoradas y aumentadas y una nueva campaña que hará las delicias de los jugadores que se quedaron con ganas de mas. Tus habilidades físicas y mágicas serán tus mejores armas. Auméntalas y conviértete en un auténtico maestro. Controla hasta ocho personajes distintos, cada uno con sus propias habilidades y hechizos. Tú decides cuales se convertirán en magos y cuales en guerreros. Agrúpalos, ten cerca tu espada y tu libro de hechizos y condúcelos por un tour muy especial por el reino de Ehb.

La expansión de Dungeon Siege ya está disponible. Explora el continente de Aranna envuelto en un mundo de espada y brujería. Déjate seducir por una de las expansiones más esperadas de uno de los mejores juegos de rol del mercado, con unos gráficos notables y una ambientación medieval y oscura.

Por Félix Zamarra

Ya está aquí... La expansión de Dungeon Siege se ha convertido en uno de los títulos más esperados. El éxito del original no fue pasado por alto por Microsoft, y Gas Powered Games y Mad Doc Software recibieron el encargo de una continuación. La expansión que hoy podéis tener en las manos es el preludio de una segunda parte que será uno de los juegos del año que viene.

La historia va a centrarnos en un pueblo acosado por criaturas y animales salvejes de los que tendremos que encargarnos muy pronto. La desaparición de nuestros padres y el presentimiento de que aún pueden estar vivos, animan a nuestro personaje a adentrarse en parajes inhóspitos y lúgubres en los que tendremos que medir nuestras fuerzas contra todo tipo de criaturas.

Los primeros momentos del juego, como es habitual, servirán de tutorial a los jugadores novatos que nunca hayan jugado a Dungeon Siege. Estas primeras misiones serán algo fáciles, y el número de enemigos será escaso. El asunto se complicará, y mucho, en las siguientes misiones, en las que ya contaremos con un buen número de compañeros que nos acompañarán en nuestro viaje. El coordinarlos y estar pendientes de las características de

01

Algunos de los escenarios poseen una belleza que parece sacada de cualquier película de "El señor de los anillos"

02

El trabajo en equipo será fundamental, deberemos combinar las habilidades de cada personaje y usarlas de manera adecuada.

UNA EXPANSIÓN QUE AUMENTARÁ LA LEYENDA DE DUNGEON SIEGE

[MULTIJUGADOR AL PODER]

El modo multijugador de Legends of Aranna va a ser uno de los platos fuertes del juego. La posibilidad de jugar con otros siete amigos en red local o por Internet va a ser uno de los acontecimientos del año. Las posibilidades que se brindan a los jugadores son espectaculares, y los combates ganarán en ritmo y espectacularidad. Deberemos repartir nuestras pociones, armas y hechizos entre los personajes teniendo en cuenta las habilidades y necesidades de cada uno. El trabajo en equipo será algo fundamental.

cada uno será nuestra tarea principal. Podremos controlar hasta ocho personajes. Nosotros deberemos decidir qué clase de héroe será cada uno, definiendo sus habilidades y entrenándolos en aquellas que consideremos más válidas. Podremos llegar a controlar a cuatro guerreros y cuatro magos, convertir a todos en una mezcla de los dos, movernos con ocho guerreros o pelear con todo un grupo de magos. La libertad para elegir el camino de cada personaje es un gran acierto, y deja abierto un número de posibilidades casi infinito. Podremos habilitar a un personaje para que cure al resto del grupo, otro que se ocupe de los ataques a distancia... en fin, que la táctica a seguir será únicamente decisión nuestra.

Técnicamente, se han solucionado muchos de los problemas que aparecían en la beta. El movimiento de la cámara es suave, sin tirones y pocas veces nos deja vendidos en los combates. Los gráficos, uno de los puntos fuertes del original, siguen siendo espectaculares y, aunque se utilice el mismo motor gráfico, los efectos climáticos han sido mejorados. El sonido también se ha mejorado y contamos con una banda sonora sutil que se engrandece con una orquestación épica en los momentos más espectaculares.

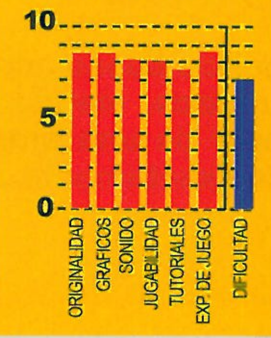
EQUIPO DE LA PRUEBA
CPU AMD 1600+ Memoria 512Mb DDR Disco Duro 120Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica GeForce FX 5900 Ultra

EQUIPO RECOMENDADO
CPU Pentium 4 2000 Memoria 512Mb Disco Duro 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9600 PRO

IMPRESIONES

Legends of Aranna está disponible en un pack en el que se incluye el juego original. Una oferta de lujo para los que nunca han probado el juego, y una bendición para los que lo hicieron y quedaron enganchados al mundo de Ehb. La expansión es una digna sucesora del original, mejorando casi todo los puntos fuertes del juego. Un título que engancha a las primeras de cambio, con un apartado técnico notable y una ambientación de diez.

PUNTUACIÓN



VALORACIÓN





DATOS

Desarrolladora
Namco
Distribuidora
Virgin
Género
Acción
Precio Aprox.
44,95€

DEAD TO RIGHTS

[DISPARA Y RECARGA Y... DISPARA OTRA VEZ]

Aquí tenemos a otro policía bueno acusado de asesinato, desprovisto de su placa, metido de lleno en una conspiración y poseedor de una atormentada alma... ¿Más de lo mismo? No exactamente...

Por S.G.

Jack Slate puede que tenga el nombre menos original de la historia, pero, desde luego, sabe manejarse en su oscura y sucia ciudad. Muchas balas es lo que vas a ver en este título de acción que bebe de las fuentes de juegos como "Max Payne". Con secciones de pelea cuerpo a cuerpo, algún que otro sencillo puzzle y una sucesión de minijuegos implementados perfectamente en la historia, no tendrás tiempo de aburrirte. Dead to rights tiene alusiones al cine negro, y su ambientación nos sumerge en una ciudad en la que no saldríamos a pasear de noche. Hacer cumplir la ley y el orden en un sitio así es jugarse el pellejo cada noche, y eso es exactamente lo que hace nuestro protagonista.

La historia nos pone en situación cuando Jack es avisado de un tiroteo en un barrio de la ciudad.



"DEAD TO MAX"

Las comparaciones con el excelente título de Remedy son inevitables. En ambas creaciones el protagonista es un policía culpado de asesinato. En los dos juegos se usa el tan cacareado "tiempo bala", y en ambos nos vemos envueltos en una conspiración a gran escala. Técnicamente, "Max Payne 2" supera con creces al juego que nos ocupa. La historia también resulta más atractiva. Pero "Dead To Rights" incluye pequeñas novedades que lo realzan un poco, como la posibilidad de controlar al perro y usarlo en nuestros ataques. Y las peleas cuerpo a cuerpo tiene más variedad. Está claro que "Max Payne 2" lo supera, pero también es verdad que supera a casi todos los juegos...

[De qué va?]

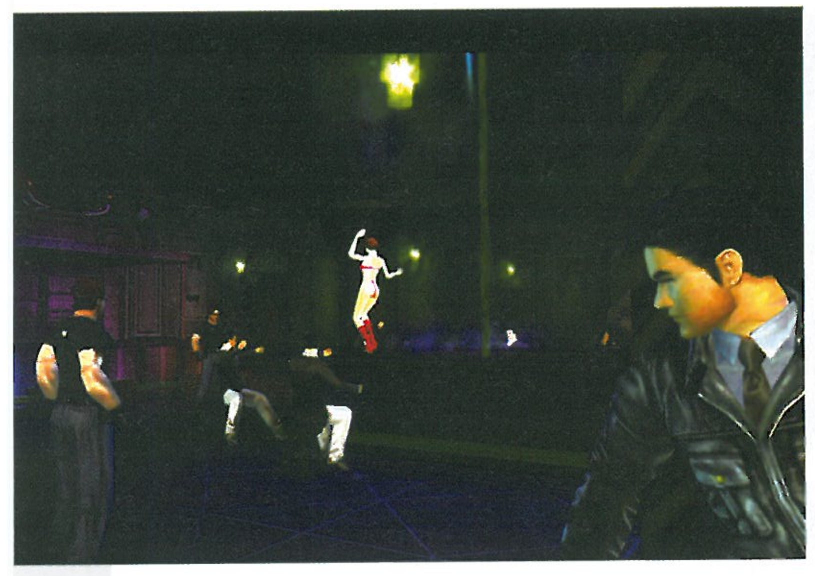
Dead To Rights es un juego de acción en tercera persona en el que encarnamos a Jack Slate, un agente K-9 acompañado de su inseparable perro Shadow. Acción a raudales y una historia enrevesada es lo que nos ofrece el título de Namco. La ciudad Grant City es tu territorio. Límpiala de criminales e investiga la muerte de tu padre en circunstancias un poco oscuras...

Llegaremos allí para investigar, y después de cargarnos a unos cuantos malos, descubriremos que una de las víctimas es nuestro propio padre. Como es de imaginar, nuestro jefe intentará apartarnos del caso y, como es habitual, haremos una investigación por nuestra cuenta. La muerte del padre obsesionará a Jack, que no descansará hasta aclarar el asunto. Asunto que se complicará sensiblemente cuando nos inculpen en una serie de asesinatos y seamos detenidos y sentenciados a muerte. Ahora deberemos escapar de la cárcel e ir tras la organización que nos ha inculpado y que está detrás de la muerte de nuestro progenitor.

El juego se presenta como una sucesión de tiroteos espectaculares en los que acabaremos con hordas de enemigos. Para ello, contamos con un sistema automático de disparo que se pondrá en marcha cuando apretemos el botón derecho del ratón. Oprimiendo de nuevo el botón derecho, cambiaremos de objetivo. Es un sistema resultón, pero falla algo cuando hay muchos enemigos en pantalla, cosa que ocurre bastantes veces. No siempre podremos apuntar al enemigo que tengamos en mente.

Podremos pegarnos a las paredes para cubrirnos y disparar desde ahí, con un sistema idéntico al de "Metal Gear Solid". También podremos tomar rehenes y usarlos como escudos humanos, como en el título de Konami, sólo que aquí los enemigos no tendrán piedad y tirotearán a su compañero hasta poder quitarlo de en medio. El ya poco original "bullet-time" también está presente en "Dead To rights". Pulsando la barra espaciadora, saltaremos, y si la dejamos pulsada la acción se desarrollará a cámara lenta, y podremos abatir varios enemigos si andamos rápidos con el apuntado automático. Tenemos una barra de adrenalina que nos indicará durante cuanto tiempo podremos usarlo. El arsenal es algo típico: pistolas (a dos manos), escopetas, armas con mira telescópica, rifles de asalto, bazookas y demás parafernalia armamentística.

Cuando no tengamos armas, podremos desarmar a nuestros





enemigos con una sencilla combinación de botones, y a través de una llave. Las peleas sin armas también tienen su miga, y tendremos a nuestra disposición multitud de combos. Podremos usar patadas y puñetazos, así como llaves. Tenemos numerosos modos de dañar a nuestro enemigo: combos cortos, pero rápidos, combos más largos que dejan nuestra defensa al descubierto o llaves en las que daremos rodillazos a nuestros enemigos allá donde nunca da el sol. Podemos cubrirnos y esquivar los golpes de nuestros enemigos pulsando el botón derecho del ratón. Esto resulta de gran utilidad cuando hay unos cuantos enemigos en pantalla y tenemos que deshacernos de todos. Pero la novedad que aporta "Dead To Rights" en los tiroteos es, sin duda, nuestro perro Shadow. Podremos lanzarlo contra un enemigo al que tengamos bajo nuestro punto de mira apretando patada. Shadow irá por él y lo abatirá de una manera sangrienta. Lo tirará al suelo y luego se ensañará con él mientras la sangre surge a borbotones. Después, recogerá el arma del enemigo y nos la traerá. Un perrito adorable... Un indicador en la esquina superior derecha de la pantalla nos indicará cuando Shadow está dispuesto para atacar otra vez. También podremos controlar al perro en varias secciones del juego en las que deberemos abrir el camino a Jack o encontrar un determinado objeto.
Podremos ladrar para distraer a los enemigos u olisquear el terreno en busca de un rastro o una persona determinanada.
Durante el transcurso del juego, tendremos la oportunidad de participar en pequeños minijuegos implementados en la acción. Deberemos hacer puentes a vehículos, desactivar bombas y hasta hacer danzar a una bailarina de "streaptease" para distraer a unos matones. Estos paréntesis resultan divertidos, aunque la mayoría de ellos se reduzcan a apretar el botón correcto en un momen-

UN PERRO ENCANTADOR...

Una de las cosas que más llama la atención es la posibilidad de manejar a Shadow, el perro que acompaña a Jack. En un principio, su aspecto resulta encantador, y lo moveremos con gracia por los escenarios... Pero su aspecto engaña, ya que, en los tiroteos se convierte en una despiadada máquina de matar. Cuando lo lancemos contra un enemigo, la suerte de éste se habrá terminado. Shadow resulta infalible e imbatible, ya que no se le puede dañar. Y la animación con la que acaba con los enemigos resulta algo "gore"...

LA HISTORIA DE SIEMPRE...

La verdad es que el guión de "Dead to rights" no resulta nada original. Empezando por el nombre del protagonista. La ya consabida falsa culpabilidad de nuestro héroe es un recurso muy exprimido. A ojos de la sociedad, es un policía corrupto y asesino. Pero la verdad es otra muy distinta, y nuestro héroe es el más bueno entre los buenos, aunque tenga una mala uva digna de mención. La redención llegará, por supuesto, cuando acabemos con los malos malísimos, y podamos limpiar nuestro nombre y el de nuestro padre.





to determinado, pero, aún así, resultan un refrescante paréntesis entre tanto tiroteo.
La interactuación con el escenario es prácticamente nula, y los pocos objetos que podemos manipular se resaltarán en pantalla con un icono. El motor físico no hace ningún alarde reseñable, tan sólo apunta detalles como los casquillos de las balas, que poblarán el suelo y resbalarán cuesta abajo si caen en una pendiente. Y las paredes se llenarán de agujeros de los disparos.
Gráficamente es algo desconcertante. Los escenarios están bien realizados, con efectos de luces interesantes y algunos detalles, como el reflejo de los objetos en el agua, resultan muy notables. Pero no llega a ser nada espectacular. Algunos personajes, como el protagonista, están bien realizados, pero, por ejemplo, la bailarina de "streaptease" están muy mal construidos: su cuello parece algo amorfo y nada acorde con las tecnologías actuales.
El apartado sonoro es de quitarse el sombrero. Los sonidos de, por ejemplo, una grúa cayendo al suelo son sublimes y muy reales. Los disparos de las armas, los gritos de los personajes, el agua... todo suena de manera muy efectiva. Las voces están en inglés, pero tenemos la posibilidad de poner subtítulos.

ESCUDOS HUMANOS

La posibilidad de usar como escudos humanos a nuestros enemigos es un elemento repetido desde "Metal Gear Solid 2". Aquí, sin embargo, nuestros enemigos no dudarán en abatir a su aliado para poder acribillarnos a conciencia, lo cual dice mucho de su carácter y sus intenciones... Cuanto más tiempo mantengamos nuestro escudo, menos daño recibiremos.

EQUIPO DE LA PRUEBA

CPU Pentium 4 2500 Memoria 1 Gb Disco Duro 120Gb
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9800 PRO

EQUIPO RECOMENDADO

CPU Pentium 4 2000 Memoria 512Mb Disco Duro 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9600 PRO

IMPRESIONES

Dead to rights es un juego titubeante que se queda en un quiero y no puedo. Si intenta competir con "Max Payne 2",sale perdiendo por puntos. La opción de poder controlar a Shadow es refrescante, y las peleas cuerpo a cuerpo están bien conseguidas, los tiroteos tienen ese aire frenético que necesitan... Pero gráficamente no está a la altura y se ven fallos muy grandes como para pasarlo por altos, y la historia no es muy original. Aun así, os hará pasar buenos momentos, pero si ya habéis catado las excelencias de Max Payne, el juego os resultará algo vacío. Con gracia, pero vacío...

PUNTUACIÓN

10
5
0
ORIGINALIDAD
GRAFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
TUTORIALES
EXP. DE JUEGO
DIFICULTAD

VALORACIÓN

TOTAL DEL JUEGO
8

CALIDAD X PRECIO
7.2

DATOS

Desarrolladora
Future Games
Distribuidora
Friendware
Género
Aventura Gráfica
Precio Aprox.
44,95€

THE BLACK MIRROR

[EL CASTILLO MÁS TÉTRICO TE ABRE SUS PUERTAS]



[De qué va?]

Una aventura gráfica clásica. Con la sola ayuda del botón izquierdo del ratón, podrás avanzar por el innumerable número de escenarios repartidos por el juego. Unos escenarios en 2D preciosistas y muy bien realizados. Te quedarás horas admirando el acabado de algunos de ellos. Desde el interior del castillo, lúgubre y siniestro, hasta las calles del pueblo o la mansión. Saca punta a tu ingenio y descubre qué es lo que ocurre en el castillo y qué ocultan sus habitantes.

Viaja con Samuel Gordon al castillo Black Mirror. Descubre sus secretos y averigua las verdaderas causas de la muerte de tu mentor. Deberás tener la mente despierta y descifrar todos los enigmas que encuentres a tu paso.

Por S.G.

Los amantes de las aventuras gráficas están de nuevo de enhorabuena. La aparición de títulos como "The Westerner" o la nueva entrega de "Broken Sword", revitalizan un género que estaba de capa caída. Siempre es de agradecer la aparición de este tipo de juegos, muy alejados de las tendencias y las modas, con un planteamiento que huye de la acción propiamente dicha y nos sumergen en un mundo en el que el ingenio y la capacidad de razonamiento ocupan el lugar del gatillo fácil y las hordas de seres extraterrestres.The Black Mirror nos ha sorprendido gratamente, con un guión atrayente, que te atrapa desde el principio. La historia comienza con una presentación en las que somos testigos de la muerte de William Gordon, viejo amigo de nuestro protagonista. Samuel viajará de nuevo al castillo Black Mirror, del que había huido hace doce años. Un protagonista atormentado por la muerte de su esposa en un incendio que se produjo en el castillo. Nuestro protagonista comenzará a indagar sobre la muerte de su amigo y mentor. Pronto descubriremos que el castillo es un sitio muy peculiar, en el que acontecen sucesos extraños y hay rumores de todo tipo. Parece



UNA AVENTURA CLÁSICA, CON UNOS ESCENARIOS ESPECTACULARES Y UN GUIÓN ABSORBENTE.



01 La calidad gráfica de los escenarios es muy elevada. Los fondos de render cumplen muy bien con el cometido global del producto.



02 Mr. Gordon en uno de los momentos de la búsqueda de respuestas. ¿Qué habrá ocasionado la muerte de Will?

que todos sus habitantes tienen algo que ocultar, desde Victoria, la cabeza actual del clan, hasta el alcohólico jardinero. Nuestro cometido será averiguar qué pasó realmente la noche de la muerte de William. Para ello, deberemos resolver multitud de puzzles y acertijos. Los puzzles son la parte central de la acción, y pasaremos horas enfrentándonos a ellos. Deberemos usar la lógica y buscar todos los objetos repartidos por los escenarios, combinando algunos e intercambiando otros con los personajes. En ocasiones, la acción se ve ralentizada por tareas en las que nuestro único cometido será hacer de mensajeros entre los personajes. Estas acciones, aunque nos ayudan a profundizar más en los secundarios, rompen una dinámica suelta y divertida. El apartado gráfico es una maravilla, con unos fondos en 2D con un acabado espectacular, y un nivel de detalle que impresiona. Con cámaras fijas, excepto algún que otro scroll, el juego tiene un tratamiento muy cinematográfico, en el que la música está bien implementada, y suena cuando debe sonar.

[UNOS PERSONAJES DE "CLUEDO"]

"Ha sido el mayordomo en las cocheras". Esta frase, tantas veces repetida por los que hayan jugado al famoso juego de mesa, es la que parece que, de un momento a otro, va a soltar nuestro protagonista. Con todos los tópicos de un libro de Agatha Cristie, The Black Mirror nos presenta unos personajes que no salen de sus papeles preestablecidos. Victoria, la actual cabeza visible del clan, inaccesible y aburguesada; el jardinero Henry, borrachín, pero trabajador; o el mayordomo Bates, cotilla, pero eficiente. ¿Quién tendrá más que ocultar...?

EQUIPO DE LA PRUEBA

CPU AMD 1600+ **Memoria** 512Mb DDR **Disco Duro** 80 Gb IDE **Sonido** SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** ATI Radeon 9600

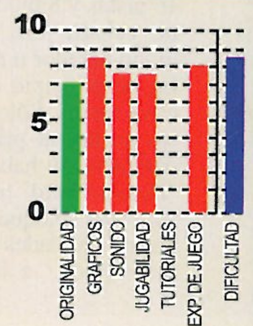
EQUIPO RECOMENDADO

CPU AMD 1500+ **Memoria** 512Mb **Disco Duro** 80Gb IDE **Sonido** SoundBlaster 128PCI **Tarjeta Gráfica** Gforce4 MX

IMPRESIONES

The Black Mirror es una gran aventura gráfica. Si olvidamos esos momentos frustrantes en los que nuestra investigación se ve interrumpida por acciones que no aportan nada a la historia, y la falta de sorpresa que representan los personajes secundarios, tenemos delante un juego muy bien acabado, con una ambientación de película, y unos gráficos en los que destacan, sobre todo, los fondos preciosistas y, en ocasiones, animados. Muchas horas de diversión cerebral y de investigación exhaustiva.

PUNTUACIÓN



VALORACIÓN





DATOS

Desarrolladora
Empire
Distribuidora
Virgin Play
Género
Conducción
Precio Aprox.
19,95€

[¿De qué va?]

Coches, coches y más coches en el universo que Empire propone en este juego de un valor de producción medio pero con mucho que decir en el escenario de la relación calidad-precio.
En Ford Racing podrás disfrutar de una enorme cantidad de vehículos que conducir, circuitos en los que correr, pruebas que superar y todo ello aliñado por unos gráficos más que decentes, un sonido que acompaña y un acabado técnico más que digno, que si no hará que Ford Racing 2 pase a los anales de la historia si que conseguiran que el usuario quede satisfecho.

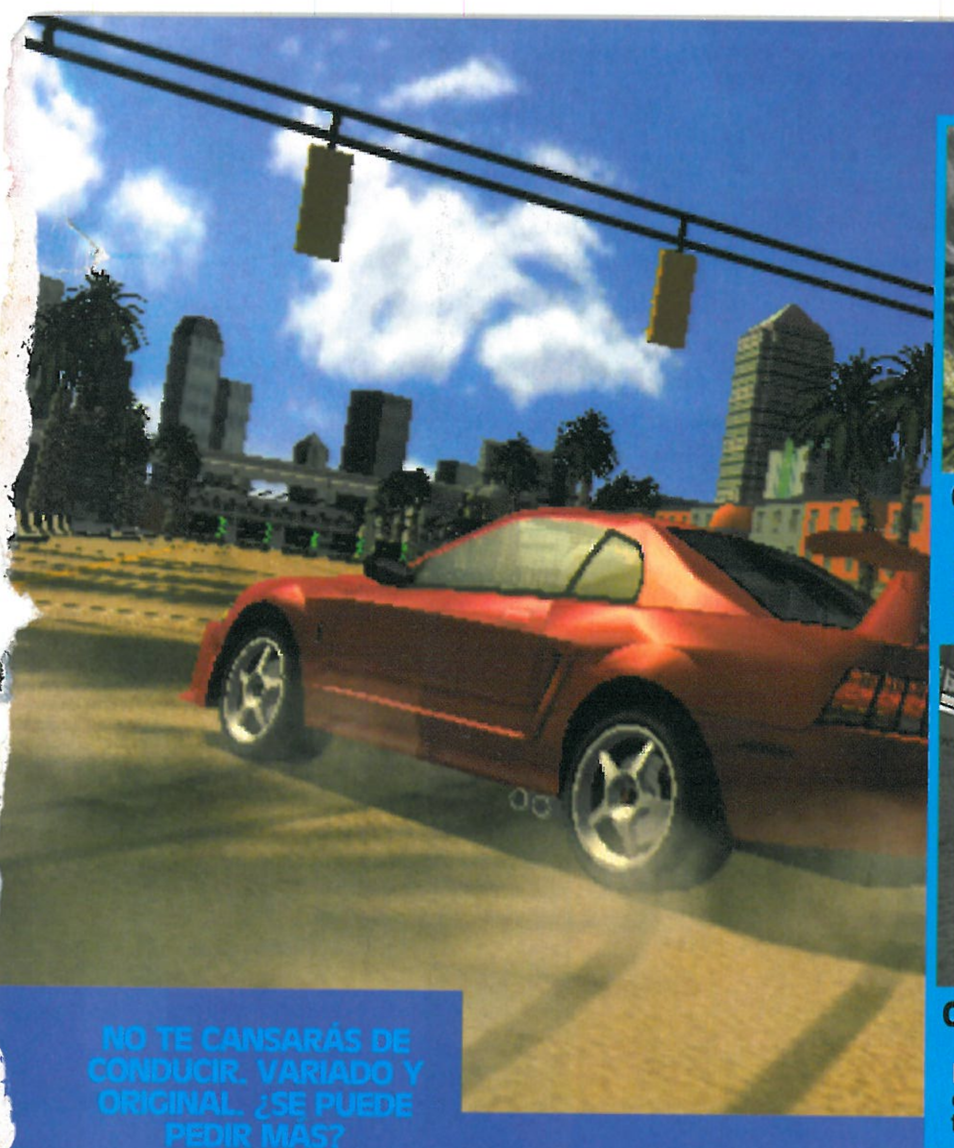
FORD RACING 2

[COMO EN LA VIDA REAL]

Empire saca a la luz la segunda entrega de ford racing. Si tienes curiosidad por saber lo que se siente en una lucha desenfrenada por la primera plaza dentro de la misma escuderia, este es tu juego.

Por Julián Agudo

Ford Racing 2 es un completo arcade de conducción en el que el volumen y la cantidad brillarán por su presencia a lo largo de todo el juego.
Podrás elegir entre más de 43 coches, 16 pistas y 8 modalidades diferentes de carrera, echarte una carrerilla rápida, jugar en mono jugador o multijugador.
En un principio el juego sigue las pautas de otros tantos. Sólo contaremos con unos cuantos coches al principio, así que tendrás que demostrar tu habilidad al volante en el modo "Desafio Ford" (el modo complejo de juego), para ir desbloqueando y ganando coches, pistas, modalidades de carrera y trofeos, cuantos más mejor, a fin de colocarlos en nuestra estantería virtual. El juego sigue el patrón de otros tantos que han brillado dentro del género de la simulación, y si bien no brilla por ser una apuesta original si lo hace por los pequeños destellos de calidad y buen hacer que se perciben en algunos momentos, como es el caso de que según se vaya avanzando en el "Desafio Ford" también se irán desbloqueando poco a poco más coches para el modo "Colección Ford", en el que el objetivo será jugar en cada modalidad ganando en todos los circuitos obtenidos anteriormente.
En mi opinión y hablando ahora del sistema de control, recomendaría usar un mando, volante o cualquier otro dispositivo analógico si se quiere obtener precisión en la conduc-



NO TE CANSARÁS DE CONDUCIR. VARIADO Y ORIGINAL. ¿SE PUEDE PEDIR MÁS?



01

Podremos disfrutar de la conducción de todos y cada uno de los modelos de Ford, desde caravanas hasta deportivos GT, ¡no hay límites!



02

Los más espectaculares Grand Turismo en un circuito de competición. La variedad es uno de los aspectos que más se agradecen en este Ford Racing 2.

[UN MUNDO POR DESCUBRIR]

Ford Racing 2 representa una gran evolución respecto a su primera versión. No sólo ha cambiado a mejor el aspecto gráfico, sino que también lo ha hecho el sonoro y la propia oferta de volumen de juego, ya que esta vez han crecido enormemente tanto el número de los coches que se nos permitirán conducir como los escenarios en los que podremos hacerlo y las modalidades que marcarán las reglas de cada competición. Ford Racing 2 es un producto que ofrece más de lo que muchos otros dan por un precio mucho mayor. Indispensable.

ción. Con el teclado es cuestión de ir "dando toquecitos", lo que en algunos momentos puede resultar desesperante debido a la respuesta de los vehículos, excesivamente realista. De todas formas es cuestión de gustos.

Como positivo cabe destacar la fidelidad en la recreación de los coches respecto a la de los modelos originales, todo un deleite para los gustosos de este tipo de juegos. También el comportamiento de los coches está bastante conseguido, tanto derrapes como bamboleos y oscilaciones de carrocería. Por último mencionar que cabe la posibilidad que notes de vez en cuado algunos tirones en la imagen (lo suficientemente inoportunos para que acabes empotrado con un quitamiedos), si no estás jugando con un equipo medianamente "gordo". Tambien es posible sufrir alguna pequeña deficiencia de fluidez gráfica que se puede hacer patente en la vista subjetiva y sobre todo en las repeticiones.

Resumiendo, un juego que merece mucho la pena en la relación calidad precio, y que si bien no pasará a los anales de la historia de los juegos de conducción, si que nos hara disfrutar de una tarde entretenida conduciendo auténticos demonios del asfalto.

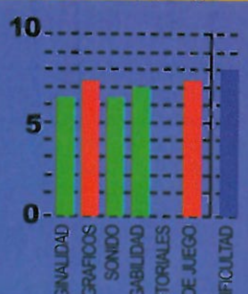
EQUIPO DE LA PRUEBA
CPU AMD 1600+ Memoria 512Mb DDR Disco Duro 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9600

EQUIPO RECOMENDADO
CPU Pentium 4 1700 Memoria 512Mb Disco Duro 80 Gb IDE
Sonido SoundBlaster 128PCI Tarjeta Gráfica ATI Radeon 9600 PRO

IMPRESIONES

Un buen juego sin duda, seguramente no el que nosotros eligiríamos para irnos a una isla desierta, pero si es cierto que se trata de un producto con un acabado más que digno, con multitud de opciones y posibilidades, modalidades de juego, unos gráficos más que aceptables y un sonido que acompaña perfectamente en todo momento. Si a esto le añadimos un número descomunal de coches a conducir así como de circuitos obtenemos un producto que, junto a su precio, se ha ganado a pulso un puesto en nuestra estantería.

PUNTUACIÓN



VALORACIÓN

TOTAL DEL JUEGO
7

CALIDAD X PRECIO
8.7

De compras navideñas

Llegan las Navidades, y con ellas los regalos. Te traemos en estas páginas un puñado de juegos para regalar. No son los mejores juegos, ni siquiera los más vendidos, sino buenos regalos por su novedad, temática, precio... Elige tu regalo según tu presupuesto...

*Menos de 9€



REAL WAR PREMIUM

Estrategia en tiempo real con unidades de combate. Acércate al puro realismo 100%. El héroe de la guerra fría, general Vlako Alexeyev, ha tomado el control de una amplia zona en el corazón de Rusia en torno a la base militar de Novgorod. Gracias a la adhesión de la flota fondeada en el mar de Barents, de la división acorazada de los Urales y de unidades rebeldes del ejército de Georgia, sus tropas se encuentran a las puertas de Moscú. Sólo Cuba y Corea del Norte reconocen y apoyan al gobierno de Alexeyev.

*Menos de 20€

PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES

Asume el papel de un emprendedor en busca de fortuna hasta convertirte en el hombre más poderoso del Imperio de los Mares. Reúne a tu tripulación, arma una poderosa flota y combate al enemigo en épicas batallas navales. Comercia con materias primas, crea tus propias fábricas, abre oficinas en otras ciudades... Iza la bandera pirata. Lánzate al abordaje de navíos y al saqueo de ciudades. Funda y construye tu propia ciudad, hazla prosperar y defiéndela de asedios y ataques. Asciende en la escala social, logra el reconocimiento de tus conciudadanos y rige sus destinos.

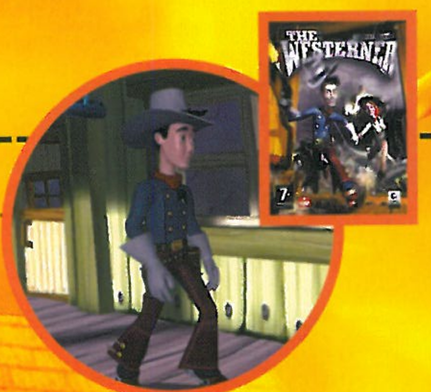
PACK MULTIESTRATEGIA Imperivm + Tzar + Real War

Imperivm: Mes de septiembre del año 51 a.C. Las legiones de Roma, al mando de Julio César, afrontan el momento decisivo de la guerra de las Galias. Dos mil años después Imperivm te propone tomar partido en el pulso entre las aguerridas naciones galas y el poderoso Imperio Romano.

Tzar - Edición de Oro: Sir Lancelot, el Cid Campeador, Almanzor, el mago Merlín... Más de 100 personajes doblados por actores de cine dan vida a cuatro intensas y divertidas campañas: "El poder de la Corona", "El Cid y La Reconquista", "El Rey Arturo y Excalibur" y "El Imperio de Gengis Khan"

Real War: Emboscadas, desembarcos, incursiones paracaidistas... Juega con unidades reales de tierra, mar y aire en dos campañas en las que podrás guiar a la fuerza multinacional del Ejército Aliado o a las tropas del Ejército Rebelde Soviético en localizaciones reales.

Menos de 35€*



THE WESTERNER

Fenimore Filmore es el héroe de una aventura en la que luchará sólo ante el peligro para que se respete la justicia, la paz y la libertad. The Westerner nos presenta el Oeste más salvajemente divertido aunando lo mejor de las aventuras gráficas y la jugabilidad de los juegos de rol de acción más actuales.



HALO PC

Triunfó en Xbox. Y triunfará en PC. Eres el último de tu especie. Nacido para luchar, entrenado para la guerra, experto en el manejo de cualquier arma, capaz de conducir cualquier vehículo y sin miedo al enemigo.





DUNGEON SIEGE

Tus aventuras empiezan en el Reino de Ehb, uno de los Estados más jóvenes, bordeando la Planicie de Tears. Protegido por gigantescas fortificaciones y bajo la 10° Legión de indisputable supremacía guerrera, el Reino de Ehb ha sido hasta ahora inmune a las incursiones e invasiones que han diezmado a sus vecinos de la Planicie.

* Menos de 45€



PACK COLECCION DE EXITOS ZETA GAMES

Contiene todos los géneros! Shooter, estrategia en tiempo real, simulador de rally y aventura gráfica en este estupendo pack.

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Commandos 3: Destino Berlín es la tercera entrega de la legendaria serie de estrategia de Pyro Studios. Prepárate para llevar a cabo con Commandos 3 las más sangrientas y peligrosas misiones en territorio enemigo a través de extensas campañas.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

El videojuego El Señor de los Anillos, El Retorno del Rey , deja el destino de la Tierra Media en tus manos. En la entrega final de la trilogía, deberás destruir El Anillo Único arrojándolo a la Forja del destino, liberando la Tierra Media de las garras del Señor Oscuro Sauron.

* Menos de 50€





NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Descubre el mundo de las carreras urbanas y los coches modificados de altas prestaciones con la última entrega de la exitosa serie Need for Speed: Need for Speed Underground. Súbete a uno de los coches modificados de mayor popularidad de hoy en día.



ROCKSTAR GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Tommy Vercetti es enviado a Vice City por su antiguo jefe Sonny Forelli. El nerviosismo por su reaparición en la ciudad era más que patente, así que un viajecito al Sur pareció una buena idea.
Sin embargo, no todo irá sobre ruedas tras su llegada a Vice City, la metrópolis del hedonismo y del glamour. Nada más entrar en la ciudad es timado y pierde tanto su mercancía como su dinero. Sonny, su jefe, quiere que le devuelvan su pasta, pero las bandas de motoristas, los gángsters cubanos y los políticos corruptos se interponen en el camino de Tommy. La mayor parte de Vice City parece querer a Tommy muerto. Su única respuesta es devolver el golpe y tomar el control de la ciudad con sus propias manos...

ENTER THE MATRIX

Adéntrate en las profundidades ocultas del mundo de los sueños que han esclavizado a la raza humana. Penetra en un enrevesado plano de existencia paralelo en el que despiadados agentes acechan cada uno de tus movimientos, las balas se mueven a cámara lenta y las leyes de la gravedad pueden ser desafiadas. Las peleas cuerpo a cuerpo son una sucesión de espectaculares movimientos. Desarma a tus enemigos y utiliza el famoso "tiempo bala" en esta super producción. Controla a algunos de los personajes de la trilogía cinematográfica y lucha por la supervivencia de Sion. Perfecto para las navidades.

ENTREVISTA



Víctor Ruiz

Víctor Ruiz es sin lugar a dudas uno de los nombres propios que más ha dado a la industria del videojuego en este país. Desde los más tempranos años 80, Víctor, junto a sus hermanos, Pablo y Nacho empezó a juguetear con el Spectrum. A partir de ese momento cada uno de sus "inventos" recibía un nombre distinto... "Saimazoom", "Babaliba", "Videolimpic", "Camelot Warriors" y muchos más, que ya han pasado a ser auténticas leyendas, joyas de coleccionista y símbolos de una época en la que Dinamic y los hermanos Ruiz deleitaban al mundo con su magia.

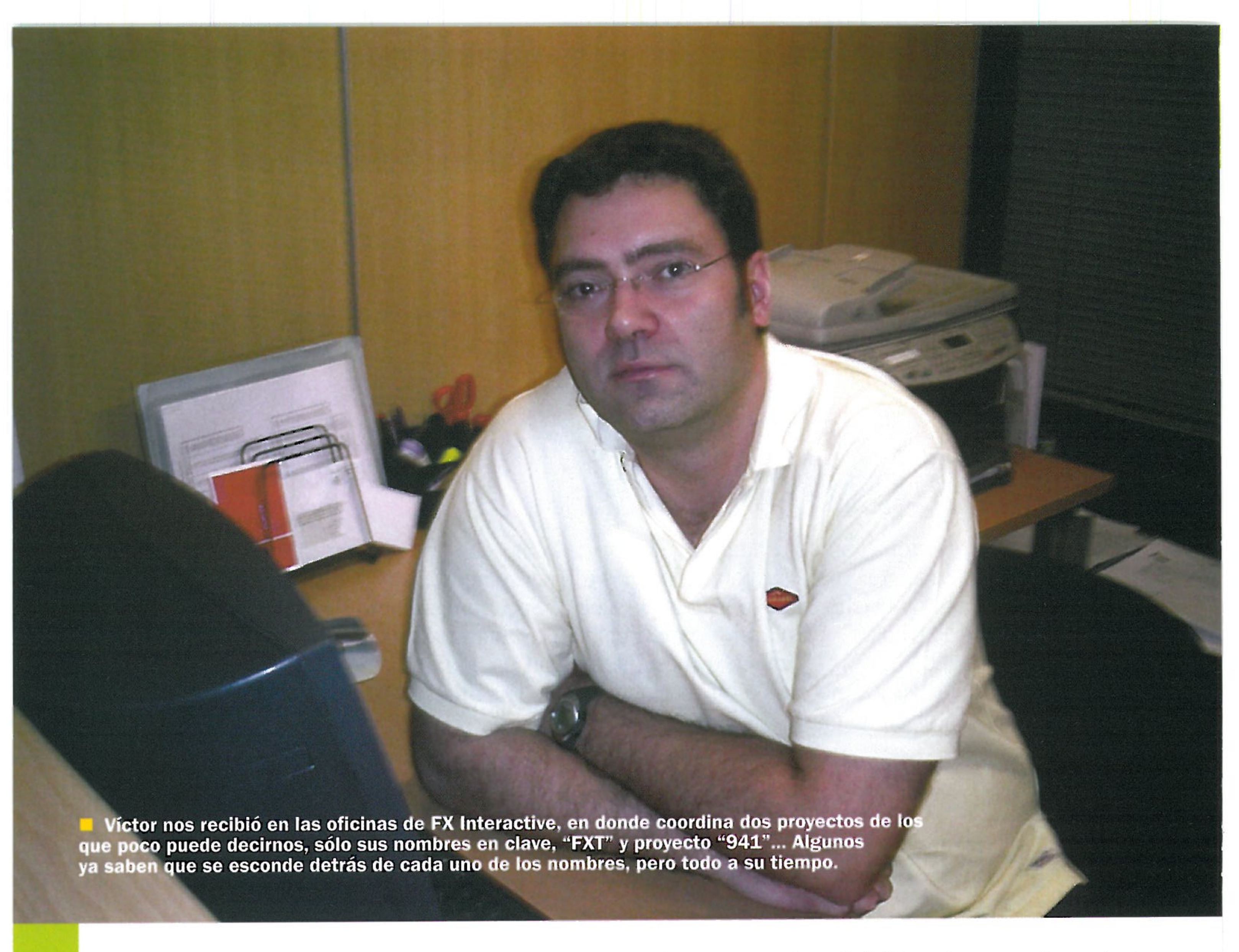
El mayor problema con PCFútbol fue adaptarse al crecimiento y mantener un juego que tuviese mejoras cada año.

¿En cuántos juegos participaste bajo el sello Dinamic en 8 bits?

Pues... muchos. Tengo mala memoria para eso. De todas formas, hubo una transformación de rol. En un principio era programador y grafista y, poco a poco, me fui metiendo en el área de producción. De todas formas, juegos que sean en gran parte "míos" me vienen a la memoria "Saimazoom", "Babaliba", "Abu Simbel Profanation", "Camelot Warriors" y "Army Moves". Después, en aquella época del Spectrum, y después de "Army Moves", prácticamente los producía yo casi todos.

¿Cuál es tu recuerdo de aquella época?

Bueno, cuando recuerdas, siempre intentas quedarte con las cosas buenas. Pero en momentos de trabajo límite, hubo malos momentos, como todo en esta vida.



Víctor nos recibió en las oficinas de FX Interactive, en donde coordina dos proyectos de los que poco puede decirnos, sólo sus nombres en clave, "FXT" y proyecto "941"... Algunos ya saben que se esconde detrás de cada uno de los nombres, pero todo a su tiempo.

¿Y tu juego favorito? ¿por qué?

Bueno, "aquella época" fueron muchos años, pero... tal vez el "Abu Simbel Profanation" es un título del que, cuando lo vimos acabado, nos pareció muy bueno. Y es un juego que recuerda mucha gente. Luego, los juegos de la serie "Moves": "Army Moves", "Navy Moves" y "Artic Moves", que acabó saliendo por los pelos.

Volviendo unos años atrás, suponemos que ya te habrán hecho la pregunta de el "porqué" de que Dinamic dejara de desarrollar juegos en 8 bits, pero ¿por qué no siguió haciéndolo en la primera época de los 16 bits y esperó hasta la llegada de los primeros PC's VGAs?

Nosotros ya desarrollábamos para PC antes de hacerlo para Amiga y Atari. Lo que pasa es que, en aquella época, y estoy hablando de memoria, a lo mejor no es así... se hacían versiones para PC usando CGA que tenía cuatro colores: magenta, cian, blanco y negro. Con esos cuatro colores se editaron muchos juegos con una resolución parecida al Spectrum. Hubo un enorme cambio en el mercado, y las ventas de ordenadores y de juegos para ordenadores fueron casi nulas. Durante un tiempo, se pasó a las consolas, como la Mega-Drive. Después se volvieron a ver juegos interesantes para PC, con más capacidades gráficas y más velocidad, y el mercado de los juegos de ordenador volvió a resurgir.

¿Qué diferencias encuentras entre la forma de producir y desarrollar videojuegos en plataformas como el Spectrum o Amstrad CPC y los actuales PC o consolas de última generación?

Fundamentalmente, lo que ha cambiado es el tiempo de desarrollo, pero ha cambiado porque también ha cambiado la calidad de los mismos. No es lo mismo realizar un juego en 2D que en 3D, los escenarios son más variados e interactivos. Todo eso ha llevado a que cambien los tiempos de desarrollo, la complejidad del mismo y, por tanto, el tamaño del equipo. Ahora aparecen gestores para gestionar equipos, tiempo... y la bola de nieve, se va haciendo más y más grande. Los juegos han tendido

■ **PC Fútbol ha sido, con diferencia, el programa más vendido de España durante muchos años. ¿Suerte o Genialidad?**

al realismo, y eso ha llevado a que cueste mucho más desarrollar uno.

¿Y como te ha afectado a tí este cambio?

Yo, en ningún momento he estado alejado del mundo de los juegos. He ido adaptándome. El sector de los videojuegos requiere superaciones. Yo debo de llevar cerca de unos dieciocho años y, o espabilas, o te quedas fuera. Tienes que aprender permanentemente de las nuevas tecnologías. Los juegos antiguos apenas requerían criterios artísticos, y, ahora, si no hay una dirección artística más o menos unificada, se empiezan a notar cosas raras. Esto requiere, si vas a dirigir un proyecto, saber un poco de cada área. Los juegos actuales requieren expertos para cada una de las áreas. Si no aprendes, no puedes continuar en el sector.

¿Cómo nació PC Fútbol?

PC Fútbol derivó de un programa llamado "Simulador profesional de fútbol", que era un simulador de fútbol con una base de datos. El primer PC Fútbol fue el 2.0. Durante un tiempo estuvimos desarrollando herramientas gráficas para PC, que se podían aplicar a cualquier segmento. En esa época comenzó a surgir el multimedia, y no había apenas herramientas. Todavía no existía el Windows, estaba saliendo el 3.1, y no existían herramientas gráficas para hacer cosas en MSDOS de forma sencilla. Desarrollamos unas herramientas que nos permitieron realizar las bases de datos.

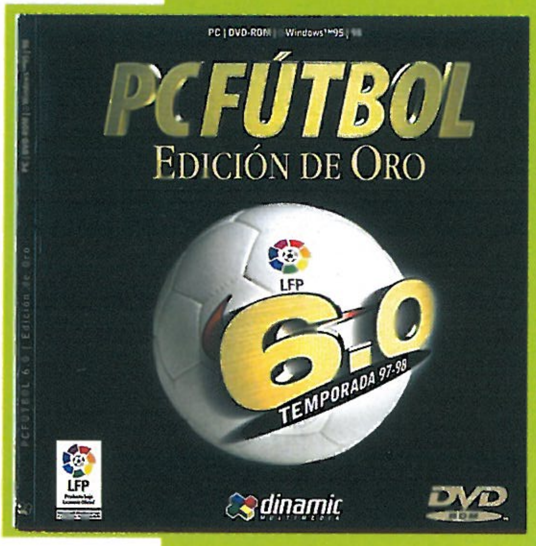
¿Cuáles eran los mayores problemas en el desarrollo de este producto? ¿su volumen?, ¿el apartado técnico?, ¿la logística de mover un grupo grande?...

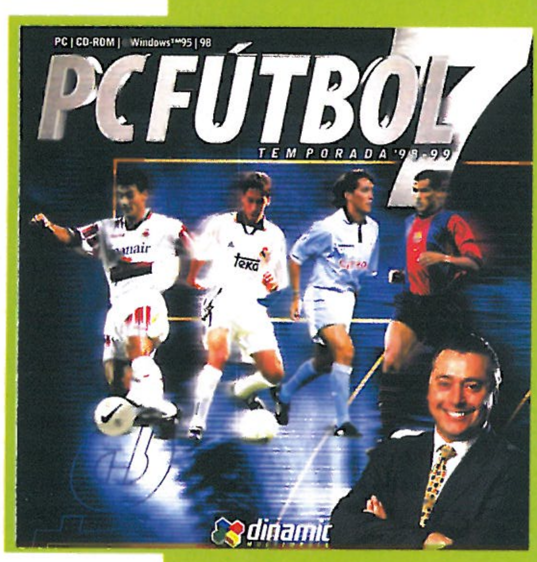
PC Fútbol, en un principio, era un programa muy sencillo. Viendo los diferentes PC Fútbol puedes ver la evolución del mundo del videojuego. Mientras el juego se hacía mas grande, con mas opciones y mas interrelación entre todo, fue aumentando el equipo y la gestión. El mayor problema fue adaptarse al crecimiento y mantener un juego que tuviese mejoras cada año. Hubo versiones, desde la segunda hasta la quinta, en las que se mantuvieron dos versiones: MS2 y Windows, y eso acarreaba bastantes complicaciones. De todas formas yo no he sido productor o director... Los nombres que elegimos para definir a los responsables de áreas dentro del desarrollo de videojuegos nos vienen del mercado inglés. El productor de PC fútbol fui yo en las primeras versiones. Después me he quedado con ciertas áreas: en principio con el simulador. Luego he llevado el apartado Pro-Quinielas y el tema on-line, del que poco se ha hablado. A partir del sexto, no me ocupé de la "producción". Ahí es cuando se empezó a editar PC Básket, y yo me ocupé de la producción del mismo.

Podrías contarnos más acerca de la verdadera historia del porqué de la entrada de nuevos accionistas en Dinamic, es decir, José Ignacio Gomez-Centurión, que en paz descanse? Estaba Dinamic arruinada por el bajón de ventas en 8 bits y necesitaba capital? ¿Existía alguna otra razón?

Ése es un tema muy complejo, y no puede resumirse en pocas palabras. Han aparecido infinidad









■ ¿Sabéis a que juego pertenece la imagen del cuadro que se encuentra detrás de Víctor en la foto?

de teorías, muy parciales e información sesgada que pueden llevar a unas teorías u otras.

¿Cuál es la razón por la que tú, junto a tus hermanos, Carlos Abril y personas de vuestra confianza abandonáis Dinamic Multimedia en el año 1999?

Esa es otra historia también muy larga de contar. En el fondo, lo que se hace es seguir trabajando en desarrollo de productos. Da lo mismo que trabajes en una empresa u otra. Nadie abandona nada. Es simplemente un cambio. Parte de la gente que estabamos en Dinamic, estamos ahora en FX.

Si no hubierais abandonado Dinamic Multimedia, ¿Qué habríais hecho de una forma distinta a la que se hizo durante el tiempo que la empresa estuvo a flote hasta el 2001?

Hubiéramos seguido la línea que llevaba Dinamic hasta ese momento.

¿Qué nos puedes contar acerca del FX Studio? ¿Cuántos títulos tenéis en desarrollo y para cuándo podremos ver algo?

Bueno, hay dos títulos: uno de ellos lleva el nombre en clave FXT, y otro tiene el nombre de Proyecto 941. No puedo decirte nada más.

¿Cuántas personas hay trabajando en cada título? (si hay varios)

En este momento, en el estudio, somos catorce personas.

¿Qué piensas que es lo que falla en España para que no exista una producción de videojuegos sólida y constante? Y ¿qué remedio crees que tiene, en tu opinión?

Que no ha habido una empresa en España que haya podido continuar una trayectoria durante mucho tiempo, por unas razones u otras. Y no ha podido alcanzar el volumen o el tiempo suficiente para acometer el mercado internacional. El desarrollo de videojuegos es un tema complicado si no cuenta con los apoyos económicos que recibe si se edita en más de un país. Desarrollar para un único país es algo muy difícil. Salvo casos excepcionales, como el PC Fútbol, que durante un tiempo solo se editó en España, y es un producto muy concreto, que trata el tema del fútbol y es muy específico para un país. Ahora mismo, los costes de desarrollo, no permiten realizar un producto comercial de calidad si solo se va a contar con las ventas de un solo país. Los casos de empresas que han conseguido productos de calidad triple A como Pyro Studios, han sido después de tener un éxito en el mercado internacional. Y con alianzas (del tipo que sea, no entro en pormenores) con empresas que sí tienen peso en el mercado internacional.

El otro problema es que España

El desarrollo de videojuegos es un tema complicado si no cuenta con los apoyos económicos que recibe si se edita en más de un país.

UN POCO DE HISTORIA



funciona de forma diferente con respecto a las bolsas económicas de los nuevos mercados. Hubo un momento, anterior al "boom" y posterior caída de Internet, en el que, en muchos países de Europa, las compañías de videojuegos salieron a bolsa. Eso nunca ha pasado en España. La capitalización bursátil de ciertas compañías las hizo lo suficientemente fuertes para acometer unos desarrollos con garantías.

¿Cuál sería tu consejo para la gente que empieza?

Bueno, ahora es difícil. Hoy en día no se pueden hacer juegos como los hacía yo. Una sola persona no puede ocuparse de todo. Y no digo que esa sea una buena forma de empezar, a lo mejor ahora se puede empezar mejor. Es lo que decía antes, estás aprendiendo todo el tiempo. Da igual que aprendas haciendo tu propio juego y editándolo que fichando por una empresa de desarrollo. Lo importante es tener claro cual es tu habilidad. Es difícil ir a ser productor de primeras. Normalmente el diseñador de juegos surge del "Level designer" y los productores pueden llegar de cualquiera de las áreas. Si eres programador no tiene porqué gustarte el ser productor. Lo primero que hay que entender es que un desarrollo tiene muchas áreas distintas, y hay que pensar qué es lo que te gusta y en cual crees que tienes las habilidades precisas. Y luego, mucha preparación. Si quieres ser programador debes ser, o muy bueno, o por lo menos estudiar una carrera de ciencias: física, matemáticas... Luego hay ingenierias dedicadas al tema de gráficos por ordenador.

BIO

Fecha y lugar de nacimiento
Madrid, 1965

Tu juego preferido
Con el que mejor me lo he pasado jugando ha sido "Resident Evil 2".

Tu persona de referencia en la industria del videojuego, bien sea fuera o aquí...
Jason Rubin

El juego que te hubiera gustado hacer / participar
"Metal Gear Solid 2"

El juego que jamás comprarías
Para jugar personalmente, yo solo compraría juegos de acción/aventura.

El juego del que te sientes más satisfecho
Hace un par de meses estuvimos viendo parte del trabajo que hicimos con PC Fútbol 7, y me sentí muy orgulloso de haber echo el trabajo que hicimos y en el tiempo que lo hicimos. Y PC Básket 6, que fue realizado por un grupo pequeño de personas y en el cual me involucré mucho.

K3D, el motor para GBA y Nokia N-Gage

K3D es el nombre que recibe uno de los motores 3D más potentes del momento, (así lo han constatado dos de los sitios más importantes de internet en lo que respecta a la programación de GBA) para Game Boy Advance y otros dispositivos portátiles como la Nokia N-gage. Este motor está siendo desarrollado de forma independiente por Rubén Alcañiz, programador de contrastada experiencia y capacidad con el que hemos tenido la oportunidad de charlar.

El desarrollo para dispositivos móviles es complicado y en muchas ocasiones, se tiende a subestimar en cuanto a la complejidad que conlleva el fijar una operativa con intenciones de funcionar. A continuación Rubén Alcañiz nos cuenta un poco más acerca de su experiencia con la GBA y la nGage.

¿Por qué te decantaste hacia el desarrollo de un motor para GBA? ¿Que le veías de atractivo?

Bueno, mucha gente pensará que un

K3D, el motor y sus características

Se presenta como una librería en C que únicamente habrá que linkar, teniendo acceso de esta forma a todas las funciones que el K3D posibilita.
Algunas de sus características y posibilidades son las siguientes:

Facilidad de uso de una librería C standard compilable bajo GNU
Mapeado de texturas de hasta 256x256 pixels
Polígonos sólidos Flat
1x1 ó 2x1 modos de píxel en 256 colores
Soporte de canal Alfa
Culling optimizado para FOV
Exportador en forma de plugin para 3DSMax
Efectos de partículas
Exportación de partículas mediante plugin de 3DSMax
Seguimiento de cámara
Arboles BSP optimizados para culling y colisiones

Rubén Alcañiz

Trabajando como **FREELANCE** desde el año **2003** después de trabajar en **PYRO STUDIOS** como **PROGRAMADOR** de **COMMANDOS 3**, Rubén prepara el asalto definitivo a las consolas portátiles y ultima los detalles de **K3D**, su potente motor 3D para estas plataformas.



Rubén Alcañiz comenzó dando sus primeros pasos como otros muchos, con un Spectrum, pero su "fiebre" por los videojuegos no llegaría hasta unos años más tarde, con el Amiga. Desde entonces muchas son las cosas que ha hecho Rubén, "Tales From Heaven", por mencionar alguna de ellas, un videojuego distribuido localmente en España e Italia conocido por haber pasado a ser el "primer clon" en un Amiga de Super Mario 64. Pero no todo han sido trabajos "freelance", Rubén ha estado trabajando en Pyro Studios en el desarrollo de "Commandos 3" durante más de dos años, y esta presión le ha valido, según nos cuenta, para volver a anhelar un poco más de libertad en el momento en el que el juego estuviera finalizado.

Las plataformas móviles

La programación para handhelds, el paraíso prometido se torna en el infierno de Dante

En la actualidad, las plataformas móviles se han convertido en uno de los medios más jugosos, aparentemente, dado su parecido con las antiguas plataformas de 8 y 16 bits, pero esto sólo es así en apariencia, ya que como dirían los ancianos "en ningún sitio atan a los perros con longaniza", y es que trabajar para y con plataformás móviles tales como las GB de Nintendo, sea cual sea el modelo, ngage, estaciones de telefonía móvil y demás, también entraña una elevada complicación, si no a la hora de programar el bajo nivel, si a la hora de pensar en compatibilidad y tecnología, ya que en algunos casos el primero de los campos, la compatibilidad, si es una cuenta pendiente, irresoluble en muchas ocasiones, y el segundo de los campos, tecnología, hace que más de un programador acabe frustrado debido a la parquedad en posibilidades de máquinas como teléfonos móviles o consolas handheld.

grupo reducido de personas, que intentan abrirse camino en un mercado totalmente masacrado por las grandes licencias y los Pokemons, está perdiendo el tiempo. Yo me decanté por esta consola debido al gran atractivo que le encontré en su día. El hecho de poder hacer un motor 3D en una portátil era sin duda un reto cuando empecé. Otra de las razones es que estoy convencido de que K3D-engine es uno de los mejores motores del mercado. Es cierto que he encontrado atractivo en otras consolas portátiles como la N-Gage de Nokia en la cual estoy portando el motor, pero nuestra principal plataforma sigue siendo la GBA.

¿Cuánto tiempo le has dedicado a tu motor? ¿Para cuando esperas tenerlo acabado?

Bueno, el motor lleva un trabajo de más de 18 meses, quizás demasiado tiempo, pero se han cambiado decenas de algoritmos y se han optimizado cientos de cosas en todo este tiempo. Ahora mismo el motor está listo para usarse en cualquier tipo de video-juego. Seguramente, si lo hubiese empezado ahora lo habría acabado en tres meses, jejeje....

¿Qué planes de futuro tienes para tu motor? ¿Y para tí?

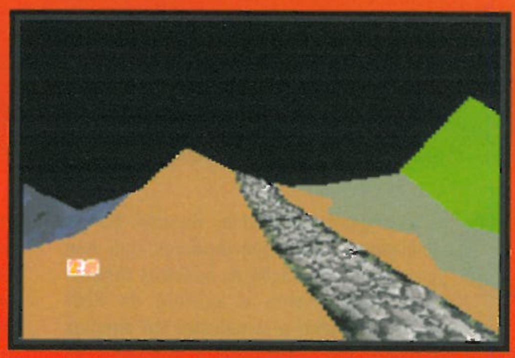
Para el motor tenemos serios planes en mente, queremos intentar venderlo a las grandes compañías de software, pero para ello queremos hacer grandes demostraciones y así que puedan ver su funcionamiento. De hecho, estamos realizando varias demos de juegos. Con ello pretendemos dar una garantía del valor y la fuerza de nuestro trabajo, no quedándonos en simple palabrería como muchos otros hacen. Otro de los planes que tenemos es demostrar que k3d-engine puede competir con "los grandes" en la N-Gage, por ello vamos a presentar un juego a concurso para Nokia a finales de Enero del 2004. Mis planes de futuro pasan por crear una empresa de desarrollo de videojuegos para consolas portátiles y móviles. Tengo la inmensa suerte de trabajar con grafistas de alta reputación como son Luis Calero, Kart Andersson y Javier Alcañiz. El gran problema que tenemos es la dificultad de crear un juego que se venda en este duro mercado que no acepta innovaciones que nosotros planteamos y prefieren las licencias puras y duras. Hace pocos meses dejé las filas de Pyro Studios para poder crear mis propios proyectos. Tengo mucha ilusión, sólo necesitaría la ayuda que casi todos en este mundillo necesitamos, el apoyo económico y el apoyo de empresas que hasta ahora no han invertido capital en las nuevas promesas del software.

Una imagen vale más que mil palabras...

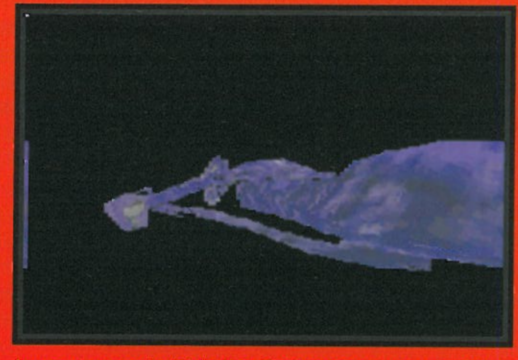
A continuación se pueden ver algunas capturas que han sido tomadas de uno de los muchos emuladores de GBA que hoy en día se pueden descargar de Internet.
En ellas se puede apreciar el detalle de algunos de los ejemplos que el motor K3D facilita así como incluso apreciar los FPS en cada uno de ellos. Promete ser algo muy interesante cuando este acabado.



Un terreno FLAT funcionando en un emulador utilizando K3D



Un terreno con textura funcionando en el mismo emulador y utilizando K3D



La aeronave de Babylon 5 tampoco se le resiste a una GBA y K3D



F29RETALIATOR [1991]

El mítico simulador de vuelo de OCEAN llega este mes a nuestra sección de Abandonware. ¿Os acordáis de él?

O Si tuviéramos que hablar de uno de los simuladores más espectaculares que han pasado por la pantalla de nuestros ordenadores, seguramente el nombre de F29-Retaliator saldría a la palestra sin ninguna duda.F29 Retaliator nos sorprendía a mediados de 1991, editado por la desaparecida-absorbida-fusionada Ocean y desarrollado por Digital Image Design, autores de otros juegos como EPIC, la aventura espacial editada en el 92, por mencionar alguno. Lo primero que llamaba la atención en comparación con otros productos similares, léase F19 Stealth Fighter, por ejemplo, era la velocidad de refresco de la pantalla, algo "tabú" por aquel entonces, momento en el que todavía una tarjeta aceleradora no era más que un sueño al que le quedaban más de ocho o nueve años por llegar y cualquier juego que fuera "a cuadro" era ya algo fantástico. F29 hacia gala de diferentes modos de juego, el mítico "zulú alert", en el que aparecíamos directamente en el cielo dispuestos a batirnos el cobre con enemigos desde el comienzo de la partida y modos de juego de misión, en los cuales debíamos de ir cumpliendo con los distintos objetivos. Sorprendía por su simplicidad en el control y manejo así como por la rápida curva de aprendizaje a la que se sometía al jugador sin que éste experimentase sensación de frustración alguna en ningún momento. F29 era algo así como un juego "wysiwyg", "lo que ves es lo que tienes". Muchos usuarios disfrutaron de este simulador precisamente por eso, era uno de los pocos productos que se podían enmarcar dentro del género de los "simuladores" que permitían jugar sin complicaciones a usuarios no habituados a estudiar un manual de ochenta páginas. F29 pintaba polígonos flat sin textura y funcionaba en software, obviamente, a una resolución fija de 320x200, implanteable una resolución mayor en un 8086 con una tarjeta EGA en la mayoría de los equipos... Muchos recordarán este título porque apareció simultáneamente en todas las plataformas de 16 bits del momento, Amiga, Atari ST y PC en su versión VGA. El juego fue muy bien recibido por la crítica y obtuvo puntuaciones elevadas en toda la prensa europea, llegando incluso a utilizarse como demostración de tecnología y de las capacidades gráficas de un PC equipado con una tarjeta VGA de 256 colores. Digital Image Design siguió haciendo simuladores de vuelo, cada vez más completos y complejos, Euro Fighter 2000, EuroFigther Typhoon y alguno más que han sido distribuidos por la actualmente "quebrada" Rage, autores del espectacular pero comercialmente fallido "Incoming".

LA FICHA

Año de lanzamiento
1991
Desarrollador
DID
Género
Simulador
Puntuación Media
93%
Acerca del juego

El simulador de vuelo apto para todos los públicos que hizo las delicias de los incondicionales y que inició a muchos otros. Velocidad y acción en un producto que apareció para todas las plataformas de 16 bits y que era una maravilla técnica de la época. Posteriormente han aparecido versiones desarrolladas por incondicionales que aprovechan las posibilidades de las tarjetas aceleradoras y sólo pretender hacer que se pase un buen rato con ellas.

Acerca de los autores

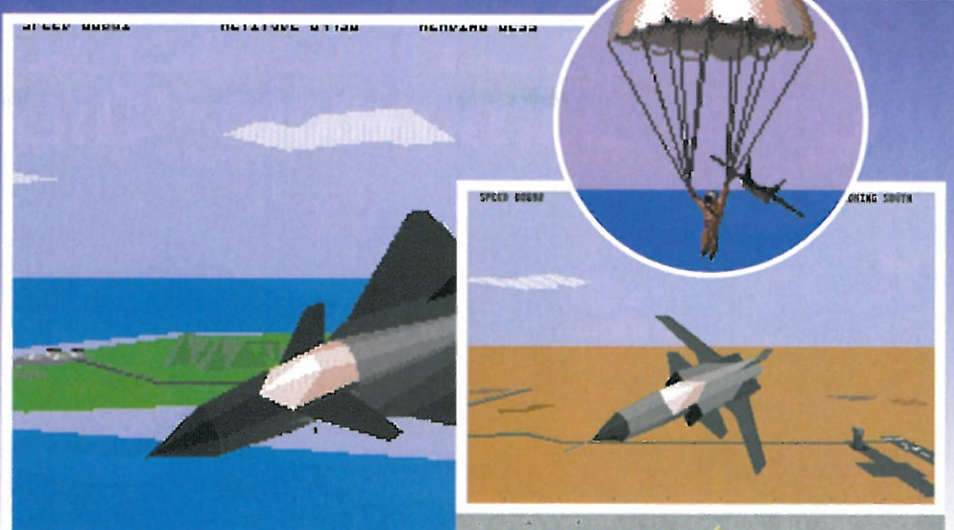
DID llevó a cabo muchos simuladores de vuelo que se acercaban al mundo de la simulación desde diferentes temáticas y momentos, pero sin lugar a dudas su producto más famoso fue F29 Retaliator.

SCREENSHOTS PARA EL RECUERDO



ZULU ALERT

Zulu Alert era la modalidad de juego en la que no debiamos de saber nada, sólo seleccionarla y empezar a jugar, no había que fulminar bases enemigas ni cumplir complejas misiones llenas de hitos. Unicamente había que acabar con los objetivos móviles, igual que nosotros, que lucharían por hacernos la vida imposible durante el tiempo que durara nuestra misión, y es que Zulu Alert era la modalidad seleccionada por muchos incondicionales que no se querían complicar la vida despegando y aterrizando... y lo cierto es que fue todo un invento.



AVIONES DE 100 POLÍGONOS

Aproximadamente cien poligonos era lo que se podían permitir los chicos de DID a la hora de dar vida a las aeronaves protegonistas de F29 Retaliator. Hoy en día esto parece una pequeña broma, pero es que por aquel entonces no existían las aceleradoras y todo el cálculo tridimensional que un producto de este tipo llevaba a cabo era resuelta por el procesador, en el mejor de los casos, un copro, pero en 1991 lo más avanzado que había era un 386SX a 20Mhz.

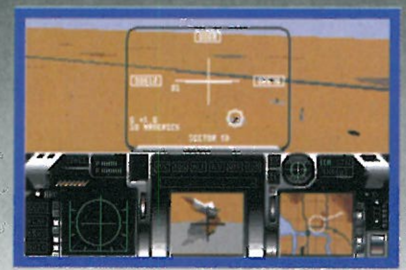
[SIMULADOR AL ALCANCE DE TODOS]

F29 Retaliator se caracterizó principalmente por ser un simulador de vuelo muy correcto en el que todos los elementos existían y tenían sentido a lo largo de la partida. No llegaba al purismo y a la complejidad de otros simuladores que aparecieron en la misma época pero si que llegaba a un espectro más amplio de usuarios a los que echaba hacia atrás el hecho de tener que aprender un enorme manual de instrucciones (más de 150 páginas) y darle al simulador horas y horas de oportunidades. F29 superaba este problema por la vía rápida. Todo lo que se veía era lo que había y todo a lo que el jugador podía acceder. Y es que más de un juego debería de seguir este camino.

Digital Image Design

Digital Image Design estuvo en activo hasta mediados de los noventa, momento en el que el modelo de producción cambio y fueron pocos los estudios que pudieron soportar un cambio en la producción y en el volumen del producto.
Muchos fueron los juegos, simuladores principalmente, que los chicos de Digital Image Design llevaron a cabo, pero sin lugar a dudas el más famoso de todos ellos fue su genial F29 Retaliator, que este mes ocupa estas páginas. En la actualidad muchos de los componentes del equipo original trabajan para el ministerio de defensa inglés en el desarrollo de simuladores de combate, mientras que otros tantos han seguido programando juegos y se han dispersado por lo ancho y alto de la geografía europea. ¿Quién sabe si algún día volverán a reunirse?

COMO PASA EL TIEMPO...





LOS COMPETIDORES

F19 STEALTH FIGHTER



F19 Stealth Fighter fué uno de los más directos competidores de F29, si bien su aparición en el mercado internacional fue más tardía que la de F29, su intención era llegar a un usuario más "experimentado" que F29.

CHUCK YEAGER'S A.C.



Realizado por Elecotrnic Arts en 1991, justo el año de aparición de F29, Chuck Yeager's intentaba tocar de una forma menos sugerente las misiones guiadas, históricas, así como brindaba la posibilidad de crear misiones autónomas. Funciono mejor de lo que EA esperaba.



☞ Esta fantástica mochila de "The Westerner" puede ser tuya, conseguirla es muy fácil, unicamente tendrás que estar atento y poner todo tu empeño en encontrar a alguien...

☞ "Videojuegos" y Planeta DeAgostini te invitan a descubrir a nuestro infiltrado. Nuestro particular infiltrado es muy inquieto, y deberás estar ojo avizor y repasar con calma todas las páginas de nuestra revista. Puede estar en cualquier sitio: agazapado en una fotografía, escondido en un texto u oculto en cualquier otro sitio... ¡Descúbrelo!

Diviértete buscándolo y hazte con la fantástica mochila que te ofrece Planeta DeAgostini y "The Westerner".
Si tú eres el afortunado y lo encuentras antes que nadie, no pierdas ni un momento y escríbenos a C/ López de Hoyos, 178, 1ª planta, C.P. 28002, Madrid; o envía un e-mail a videojuegos@glpress.com.

BUSCA AL INFILTRADO

CONSTRUYE TU COLONIA.
GANA DINERO.
CONTROLA A 20 INADAPTADOS.



BIENVENIDO A LA VIDA MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS.






SPACE COLONY, ¡UN SIM CON AUTÉNTICA PERSONALIDAD!







www.spacecolonygame.com









"Lo más bonito sin duda son los primeros compases en el diseño de una idea cuando todavía nada esta decidido y puedes tirarte días dando vueltas a las ideas que rondan por tu cabeza."

Jorge Rosado

Jorge Rosado es una de las personas que más experiencia atesora en el campo del diseño de videojuegos, y es que diez años dan para mucho. Desde producciones shareware hasta prestigiosos títulos de diferentes géneros y complejos productos online, Jorge Rosado se ha pegado con todo, y es que este madrileño de 29 años ha sido responsable del diseño de toda una lista que muy pocos creerían: Rol Crusaders (1993), Speed Haste (1995), Trauma (1995), Thunder OffShore (1996), Tie Break Tennis (1997), SnowWave: Avalanche (1998), PC Atletismo (1999), Live!Boxing (1999), La prisión (2001)... Increible.

¿Cuál fue el primer juego que diseñaste y qué recuerdos tienes de él?

Era el año 1989, mis padres acababan de regalarme un Amstrad CPC6128, y a los pocos meses ya estaba trasteando con el. Mi primera creación se llamaba "Brutal Warriors" y era una mezcla entre el Pong y el GunFight, es decir dos guerreros enfrentados en un duelo con pistolas láser mientras evitaban que el contrario les colara un gol con una pelota que rebotaba por la pantalla. Utilice las librerías "LaserBasic" y lo que recuerdo de el es que estuve una semana dándole vueltas a la rutina que hacia rebotar la pelota (como podréis comprobar, nunca me he considerado un gran programador).

Repasando tu histórico, háblanos de NoriaWorks y de lo que significo profesionalmente en tu trayectoria.

En 1994, después de unos cuantos años trasteando en esto de los videojuegos desde casa, nos juntamos unos cuantos amigos y decidimos dar el gran salto y comenzar en serio en esto del desarrollo. Fundamos NoriaWorks, alquilamos un local, y nos llevamos el ordenador de casa para trabajar allí. A partir de ese momento y hasta el día de hoy, gracias a esa decisión he tenido la oportunidad de dedicarme por entero al diseño de videojuegos, y la verdad es que no creo que me arrepienta de ello nunca.

¿Y qué fué después?

Mucho trabajo, y sacrificio, muchas satisfacciones y alguna que otra decepción. Como siempre suele pasar, el comienzo es lo más duro, pues nosotros no contábamos con más que nuestro talento y el poco dinero que conseguimos juntar entre todos. Eso, sumado al hecho conocido por todos de que desarrollar videojuegos en España (y más en esa época) es algo así como dedicarse a la jardinería en el desierto, complica la cosa. Aunque la verdad es que la cosa no ha ido nada mal. Tras recibir todos los palos del mundo, y aprender hasta latín durante la etapa en NoriaWorks, el grupo al completo unimos fuerzas con la gente de DDM creando Hammer Tecnologies. Después de esto, correría el año 1999, comencé una muy bonita etapa en Dinamic Multimedia, que se extendió hasta el año 2001 en el que pase a formar parte de la disciplina de Pyro



Studios, donde desarrollo mi trabajo actualmente.

¿Qué cualidades o aptitudes crees que son fundamentales para un buen diseñador?

Hay dos cualidades que destacaría en un buen diseñador, la primera sería su espíritu creativo, y la segunda su conocimiento del medio, es decir, los videojuegos. Mientras que la primera exige poseer una gran inquietud creativa que te haga devorar todo el cine, comics, novelas... que caigan en tus manos, la segunda consiste en desarrollar un sexto sentido que te permita descubrir que es lo que hace grande a un videojuego y atesorar los conocimientos necesarios para saber como se puede llevar a cabo su realización, y eso es algo que se necesita afinar hasta el infinito y mas allá. Por tanto un diseñador nace siendo creativo, y se hace trabajando duro.

Como jefe de un departamento de diseño, ¿podrías contarnos como se estructura?

Cada proyecto necesita cubrir necesidades de diseño especificas, pero si generalizamos podríamos estructurar el departamento en dos grandes apartados: diseño de alto y de bajo nivel. El primero se encargaría de trabajar sobre el concepto principal del juego, las líneas maestras que lo definen, y la especificación de los elementos principales del mismo, dando como resultado lo que llamamos documentación de pre-producción, y una primera aproximación a un documento de diseño. El segundo apartado trabaja sobre esas ideas y las desarrolla hasta las últimas consecuencias, es decir, aplica las reglas y elementos de juego definidos con anterioridad para que el resultado refleje de la mejor forma posible las líneas maestras del juego: diseño y scriptado de misiones, diseño de cut scenes... Añadiré que cuanto mas grande es un proyecto mas importante es la creación de un departamento de producción que apoye a diseño en su trabajo encargándose de liquidar las líneas de trabajo que genera diseño.

Por poner un ejemplo práctico: mientras que diseño de alto nivel decidiría que el ajedrez es un juego táctico en el que dos oponentes se enfrentan comandando sendos ejércitos formados por una serie de tropas muy especializadas, diseño de bajo nivel se encargaría de definir el tablero, y el movimiento de cada una de las piezas. Y por supuesto producción se pondría manos a la obra tallando las piezas y colocándolas sobre del tablero.

¿Qué estas haciendo ahora, puedes desvelar algo del proyecto que te ocupa actualmente?

Pues por desgracia, al igual que los magos, no podemos desvelar nuestros secretos y uno de los mayores secretos de un diseñador es el aspecto del monstruo en el que trabaja actualmente. Tendréis que esperar al próximo E3 para conocer todos los detalles.

¿Qué consideras lo más bonito y lo más ingrato del trabajo de un jefe de diseño?

Lo más bonito sin duda son los primeros compases en el diseño de una idea cuando todavía nada esta decidido y puedes tirarte días dando vueltas a las ideas que rondan por tu cabeza. Y lo mas ingrato, aunque vital para conseguir cerrar un título, es trabajar bajo la presión de un plan de producción repleto de hitos y plazos (siempre más cortos de los deseado) que te hacen trabajar a toda prisa. Ah y por supuesto

lo peor de lo pero es no poder disfrutar jugando a los juegos en los que has participado porque ya te conoces todos los trucos.

¿Cómo crees que ha evolucionado el desarrollo de videojuegos en los últimos tres años?

Cada año que pasa la competencia aumenta y cada vez son más los estudios que se ven obligados a cerrar sus puertas aún habiendo desarrollador buenos títulos. La evolución constante de las plataformas y su potencial, aumentan las expectativas de un público cada vez más exigente con lo que compra, y eso se refleja en que cada vez son menos los superventas que golpean el mercado recibiendo la aceptación del gran público.

¿Qué opinas de ese cambio y cómo te ha afectado?

Pues cada vez es más arriesgado embarcarse en el desarrollo de videojuegos para "minorias", centrados en una sola plataforma y con un público muy especifico, y las tendencias marcan cada vez más la necesidad de invertir enormes cantidades de dinero en superproducciones propias de Hollywood, en lugar de crear "videojuegos de autor". La principal diferencia entre hacer juegos hace unos años y ahora es que los equipos de desarrollo se han duplicado y especializado, mientras que se deben mantener los tiempos de desarrollo de antes siempre que no quieras ver como tus presupuestos se disparan exigiéndote vender un buen número de copias para no recoger una bonita cuenta de pérdidas.

¿Hacia dónde piensas que va enfocado el desarrollo de software? Cada vez los presupuestos son mayores, los equipos también...

La única manera de sobrevivir es evolucionar con el mercado y decidir por dos caminos a seguir: tratar de pegarse con los grandes o aprovechar al máximo los recursos disponibles y suplir la fuerza bruta, con ingenio y buen hacer.

¿Cuáles son tus referencias dentro del sector?

La gente de Blizzard, pues después de un humilde comienzo y cargados de buenas ideas y saber hacer, han conseguido alcanzar un nivel de excelencia tal, que parece que todo lo que toquen lo conviertan en oro.

¿Qué diseñador te gusta más y con qué juego se ganó tu admiración?

Warren Spector, un auténtico genio con los pies en el suelo (no como otros). Y se ganó mi admiración después de estar flipándolo con "Ultima: UnderWorld" y el magnífico System Shock, por no hablar de Deus Ex. ¡Sigue así Warren!

¿Qué le recomendarías a alguien que quiera empezar en el campo del diseño de videojuegos?

Consejos prácticos: aprender de todo lo que te rodea, revistas (como esta), paginas web dedicadas (www.gamasutra.com), libros, ... y sobre todo que nunca deje de disfrutar jugando.



BIO

Fecha y lugar de nacimiento
Madrid, 1974

Juegos en los que has trabajado
Puzz & Brain, Sextris, Rol Crusaders, Speed Haste, Trauma, Thunder Offshore, Tie Break Tennis, SnowWave Avalanche, PC Atletismo, PC Atletismo Extension, Live!Boxing, La Prisión.

Tu juego preferido
Son muchos los juegos que me han gustado y de los que guardo un recuerdo excepcional, pero si tuviera que quedarme con alguno seguramente diría Starcraft, aunque también me han gustado los juegos de Warren Spector, y ultimamente Halo me ha llamado mucho la atención.

Tu persona de referencia en la industria del videojuego
Warren Spector

El juego que te hubiera gustado hacer / participar
Han sido muchos, pero tal vez me quedara con "Gran Thief Auto" (la saga), Starcraft o Medal of Honor, no todos ellos por las mismas razones.

El juego que jamás comprarías
Supongo que alguno que hubiera hecho yo o en el que hubiera participado. Después de trabajar durante más de dos años en el mismo proyecto a uno le quedan pocas ganas de ir a comprar el juego para seguir viéndolo.

El juego del que te sientes más satisfecho
Me siento muy satisfecho de Speed Haste, han pasado ya muchos años, fue una experiencia muy intensa. También me siento muy satisfecho de trabajo que por desgracia no acabó siendo un juego, pero que igualmente me hace sentir bien ya que el trabajo era de muchísima calidad.



¡UGH!

¡Menuda bestiada!

¿Cómo vivirías en la prehistoria? ¿Cómo te alimentarías o te defenderías de las criaturas peligrosas? No lo sabemos, pero los chicos de Spin Up Studios nos cuentan como lo hará Ugh.

Los chicos de SpinUp nos ponen dentro de la piel de un simpático troglodita llamado Ugh! que vive en un mundo salvaje. Su objetivo principal es subsistir, es decir, conseguir mantenerse el suficiente tiempo alimentándose de las criaturas que pueblan el nivel, protegiéndose del frío e impedir que algunas de las criaturas más peligrosas lo atrapen.El juego constará de 4 mundos claramente diferenciados que corresponden a las 4 estaciones del año comenzando por la primavera, después el verano, el otoño y la más difícil de todas que es el invierno.

Estamos ante un juego de plataformas en plena fase de desarrollo, pero que apunta muy buenas maneras, el juego usa un motor grafico propio desarrollado por el equipo de programadores de SpinUp Studios y cuenta además con un diseño de personajes muy fresco que encaja perfectamente con el estilo cartoon que los escenarios quieren transmitir.

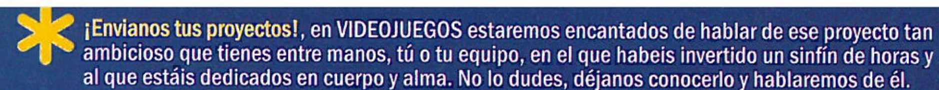
Visualmente le queda mucho camino por recorrer si lo comparamos con títulos profesionales de una temática y estilo similares, pero confiamos en que poco a poco vaya alcanzando el nivel que a buen seguro SpinUp quiere darle.

SPIN UP

www. spinupstudios.com

Spin Up Studios está formado por personas que sienten que en sus vidas necesitan crear, que necesitan adquirir conocimientos y compartirlos con otras personas, que necesitan trabajar en un proyecto común. Cada uno de ellos está más especializado en alguna tarea concreta, pero todos comparten algo en común, la ilusión por soñar.

Spin Up Studios se formo a finales del 2000, con la firme intención de crear videojuegos, aunque muchos de sus componentes ya tenían en la cabeza desde hace mucho tiempo formar un grupo de programación de videojuegos, no fue hasta ese momento cuanto consiguieron formar un grupo lo suficientemente consistente como para llevar a cabe esta aventura.


¡Envianos tus proyectos!, en VIDEOJUEGOS estaremos encantados de hablar de ese proyecto tan ambicioso que tienes entre manos, tú o tu equipo, en el que habeis invertido un sinfín de horas y al que estáis dedicados en cuerpo y alma. No lo dudes, déjanos conocerlo y hablaremos de él.

Videojuegos | C/ López de Hoyos, 178, 1º | 28002 Madrid | Ref. Mundo Amateur

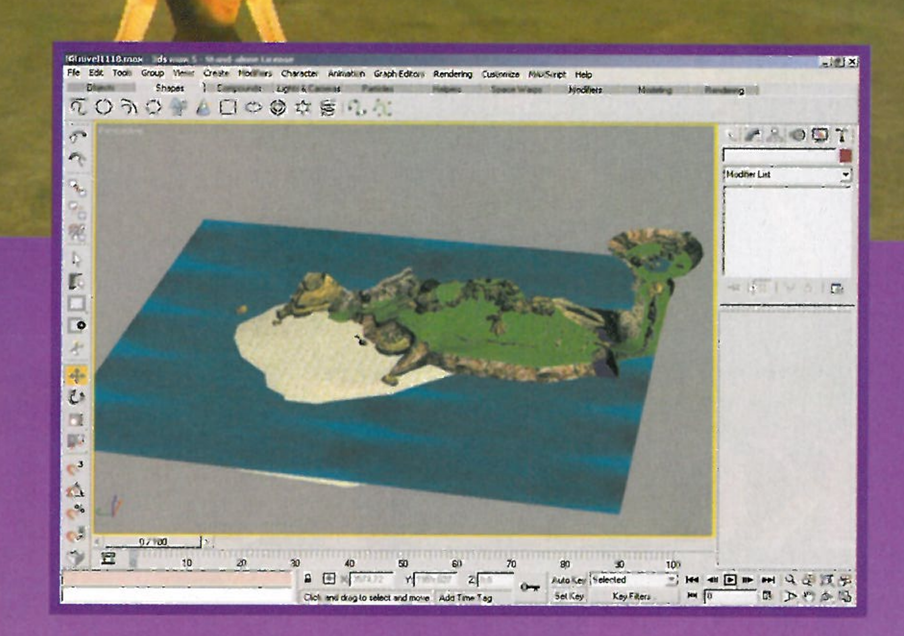


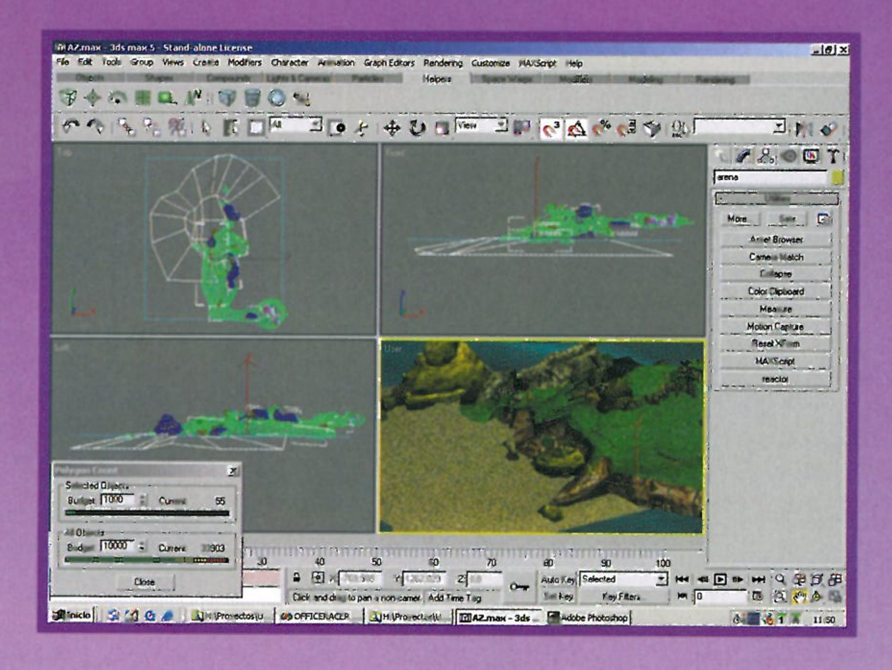
Sobre las Herramientas...

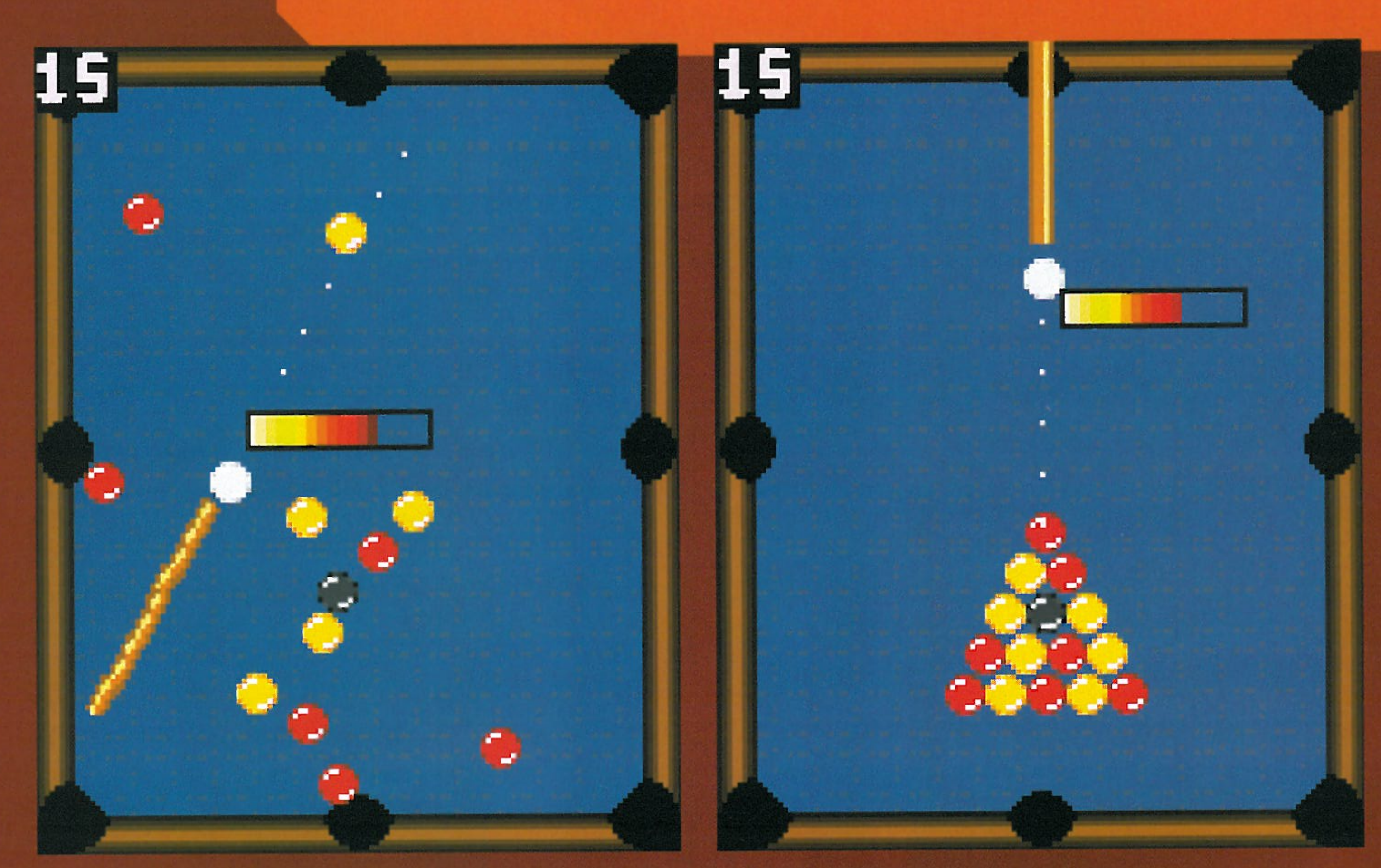
Para el desarrollo de Ugh!, Spin Up Studios a desarrollado una gran cantidad de herramientas internas, desde un conversor de formatos gráficos a su propio motor 3D, del que están muy orgullosos, el motor grafico ha ido evolucionando desde su primera versión destinada a un proyecto de postgrado para la universidad Pompeu Fabra y que se utilizó en la primera edición del **Premio PlayStation artFutura** obteniendo la mención de originalidad al juego "Office Racer" el pasado año 2002. Esto es un claro ejemplo de que este grupo amateur, mas allá de la creación de Ugh!, quiere adquirir conocimientos a toda costa.

Para la generación de gráficos 3D cuentan con toda la potencia que les brinda un software tan contrastado como es 3dStudio Max, explotando además todas las opciones de scripts para las tareas de exportación.

Para el sonido utilizan Audio 3D Engine, con soporte de música en MP3, Fx Wav y 5 point system.







KOOL POOL

EL COLOR DEL DINERO

Poco a poco los videojuegos para móviles van mostrando una clara evolución y cada vez son mas los que se atreven a desarrollar para esta novedosa plataforma. Y precisamente eso es lo que hace la gente del Lemon Team, desarrollar videojuegos para móviles, y muy buenos por cierto. Su próximo lanzamiento se trata de un simpático juego de billar bola-8 para teléfonos móviles Sony-Ericsson T610 y Z600. De sencillo manejo que incluye modos de juego tanto para un solo jugador como para dos. Este ultimo modo para dos jugadores puede ser jugado en un mismo teléfono, o mediante la amigable tecnología Bluetooth que permite jugar usando dos terminales independientes. Y no os preocupéis porque el alcance máximo para el juego mediante Bluetooth es de 10 metros aproximadamente, así que podréis jugar comodamente con vuestro colegas de clase si veis que os aburrís mucho, o con el vecino de abajo sin tener que salir de casa. Mola, no?

ACROBACIAS PROGRAMATICAS

Desarrollado bajo la plataforma Mophun, una API propietaria de Sony-Ericsson que se planea incorporar en un futuro en los terminales Nokia series 60 y N-Gage. Las ventajas la solidez de implementación y su facilidad de uso, los inconvenientes el bajo numero de teléfonos que la soportan actualmente.

Las limitaciones a la hora de programar en este tipo de plataformas son enormes, pues en 60k no es que entre mucho que digamos. Por tanto, los chicos de Lemon Team han tenido que ingeniárselas para llevar a buen puerto este titulo que, sobre todo en su versión para dos jugadores via Bluetooth, promete ser realmente divertido.

¡Envíanos tus proyectos!, en VIDEOJUEGOS estaremos encantados de hablar de ese proyecto tan ambicioso que tienes entre manos, tú o tu equipo, en el que habeis invertido un sinfín de horas y al que estáis dedicados en cuerpo y alma. No lo dudes, déjanos conocerlo y hablaremos de él.

Videojuegos | C/ López de Hoyos, 178, 1° | 28002 Madrid | Ref. Mundo Amateur

Century

El grupo Nerve Interactive nos desvela su proyecto más ambicioso: Century, un juego de rol online en universo persistente.

Century esta ambientado en un universo medieval fantástico, que tanto se lleva últimamente en este tipo de títulos, actualmente se encuentra en plena fase de desarrollo, nos promete grandes entornos que explorar y podremos elegir pertenecer a una de las cuatro razas existentes: Khendrals, Gotharks, Urhians o Lithums, cada una con sus propias características y como no, una apariencia totalmente única.
Si algo nos ha llamado la atención de este proyecto ha sido el apartado grafico, tanto el diseño de personajes como de entornos tienen un nivel de acabado muy similar al que nos brindan títulos comerciales de una temática similar a la que nos plantea Century.
Actualmente Nerve Interactive esta compuesto por tan solo dos miembros, Fernando Ruiz, (coordinador de grafismo) y Javier San Juan, (coordinador de programación), dos personas con ilusión y ganas de trabajar que están haciendo todo lo posible por llevar a cabo un proyecto tan complicado de desarrollar como es un juego Online, no sabemos si al final lo conseguirán pero por el momento están dando mucho que hablar.
Desde aquí esperamos que la aventura que inicia Nerve Interactive llegue a buen puerto y les deseamos toda la suerte del mundo, una cosa esta clara, van por el buen camino.

Algunas imágenes....

Los personajes y escenarios transmiten a la perfección el espíritu de Century, vivir una aventura online en un mundo de espada y brujería.







Viejasglorias

Este mes nos acordamos de...

ALEXEY PAJITNOV

El Tetris, un simple juego bidimensional, y no sabemos, si bien por la música, por los niveles de dificultad que van cayendo como las piezas del puzzle o por su sencillez, pero sigue siendo para muchos el juego más importante de las ultimas décadas, hoy nos acordamos de Alexey Pajitnov, creador de Tetris.

Alexey Pajitnov allá por 1979 se graduó en el Instituto de Aviación de Moscú con una licenciatura de matemática aplicada, de ahí paso a formar parte del Ministerio de Ciencia, el principal instituto de investigación de la Unión Soviética. Su trabajo estaba relacionado con la inteligencia artificial y el reconocimiento de voz.

La inspiración de Pajitnov para Tetris fué un juego ruso llamado Pentominos, se vendía en toda Rusia, era un juego que contenía piezas de madera que encajaban formando una caja, las separabas y pasabas horas hasta que volvías a encajarlas todas. Pajitnov decidió hacer un juego para ordenador basado en el Pentominos, cuando escribió la primera versión se dió cuenta que las operaciones eran realmente simples y las figuras se movían muy rápido, fue entonces cuando decidió hacerlo en tiempo real, así nació la idea de tetris.

Había que hacer algunos cambios respecto a Pentominos, Pajitnov consideró que las figuras originales de cinco cuadrados aportaban demasiadas combinaciones, decidió reducir el número a cuatro cuadrados por figura, lo que dejaba un número total de siete figuras posibles (a estas alturas todos sabemos cuales son).

Desde ese momento, dar nombre al juego era fácil, Pentominos siginifica 5 en griego, Pajitnov tomó la palabra griega para el número cuatro, tetra, y de ahí paso a llamarse Tetris.

No obstante se dió cuenta de que simplemente encajando las figuras, la partida se terminaba muy rápido, además, las líneas encajadas no servían para mucho una vez colocadas, así que decidió quitarlas para hacer mas sitio al resto de figuras.

Pajitnov pensó en varias mejoras, una especie de basurero, o que las piezas cuadradas fueran invisibles, pero al final opto por dejarlo como estaba, no fuera a ser que lo estropeara por complicarlo.

El juego original se creo en 1984, en un Electrónica 60 de monitor monocromo, cuando se pasó al PC en 1985 las piezas recibieron cada una su propio color.

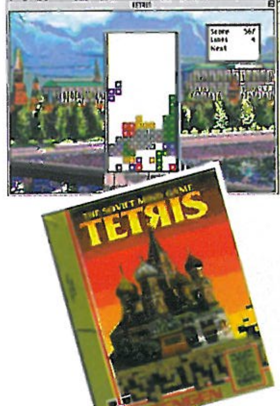


Alexey Pajitnov actualmente :

En 1999 Microsoft lanzó al mercado Pandora´s Box, un juego de puzzles diseñado por Alexey Pajitnov, sin ser tan adictivo como el que lo hizo famoso, si que proporcionaba muchas horas de diversión.

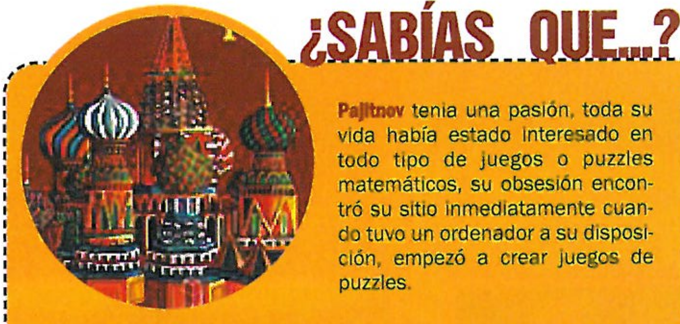
Actualmente Alexey Pajitnov es uno de los jefes de diseño de la división de juegos del todo poderoso Microsoft.



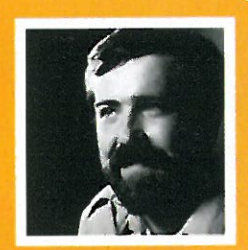




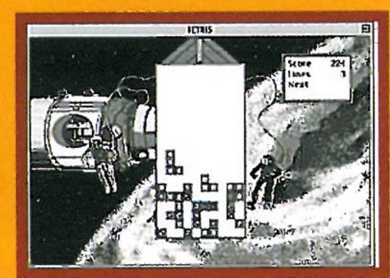
Tetris ha sido probablemente el juego más clonado, copiado y versionado de la historia.



¿SABÍAS QUE...?



Pajitnov tenia una pasión, toda su vida había estado interesado en todo tipo de juegos o puzzles matemáticos, su obsesión encontró su sitio inmediatamente cuando tuvo un ordenador a su disposición, empezó a crear juegos de puzzles.



¿El resultado?

Tetris, un juego que a estas alturas no necesita presentación, tan adictivo como hace 25 años y para muchos el mejor juego de puzzles jamás creado.

Un clásico que aún después de más de dos décadas sigue estando vivo, Tetris para Game Boy vendió más de 30 millones de unidades, se han vendido mas de 70 millones de unidades de Tetris en todo el mundo.

¡SUSCRÍBETE YA!



CONSIGUE 12 NÚMEROS Y PAGA SÓLO

35,50€

AHORRA CASI

12€

Videojuegos PC — Para incondicionales de los Videojuegos

★ Disfruta de las últimas noticias, las mejores reviews, las entrevistas más interesantes, las opiniones profesionales, el contenido más directo y fresco, el contacto más real con el videojuego...
Estate a la última con Videojuegos.

¡Y para los primeros 100 suscriptores, una alfombrilla de Videojuegos de regalo y la participación en un concurso en el que sorteamos un videojuego al mes durante un año!

e-mail
suscripciones@glpress.com

Correo
Envía el cupón a la siguiente dirección:
GLOBAL INFOMEDIA, S.L.
C/ López de Hoyos, 178, 1º
28002 - Madrid

Teléfono
Llámanos al (91) 4155063
De Lunes a Viernes de 9:00 a 18:00

Fax
Envíanos el cupón por FAX al (91) 4155063

Sí, deseo suscribirme a Videojuegos por un plazo de un año (12 números) al precio de 35,50€ (ahorrando 11,90€) más 5€ de gastos de envio.

Nombre/Apellidos ____________________ **Fecha de nacimiento** ____________ **Teléfono** ______________

Domicilio ____________________ **C. Postal** ________________ **Localidad** ____________ **Provincia** __________

E-mail ____________________

Forma de Pago

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por GLOBAL INFOMEDIA, S.L.

Nombre y Apellidos del titular ____________________

Cuenta Corriente ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **CHEQUE BANCARIO:** El cheque debe de ir a nombre de GLOBAL INFOMEDIA, S.L

Firma (imprescindible en cualquier forma de pago)

■ Todos los datos facilitados serán incluidos en un fichero bajo la responsabilidad de GLOBAL INFOMEDIA, S.L. guardando la privacidad del suscriptor y no utilizando dicha base de datos para ningún otro fin. Para modificar los datos escribe a GLOBAL INFOMEDIA, S.L. C/ Lopez de Hoyos, 178, 1º Planta, 28002 Madrid.

■ Esta promoción es válida hasta que otra oferta la sustituya. GLOBAL INFOMEDIA, S.L. Se reserva el derecho de modificar la presente oferta sin previo aviso.

■ No se admiten suscripciones fuera de España

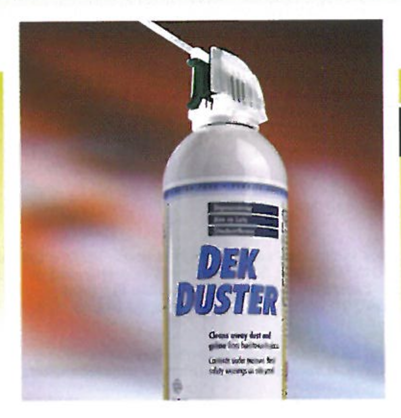
UNA PEQUEÑA REVISIÓN EN DIEZ SENCILLOS PASOS...

¿Tu ordenador se reinicia sin motivo aparente? Puede ser por muchas causas y una de ellas es que se caliente en exceso, si hace mas de 2 años que tienes tu ordenador no viene mal hacer una pequeña operación de mantenimiento, cambiar el compuesto térmico. El principal caballo de batalla en la carrera de los Megahercios es el calor, los procesadores actuales alcanzan temperaturas muy elevadas, a mas Megahercios mas calor. La industria del hardware lucha a su vez contra esto haciendo disipadores y ventiladores cada vez mas sofisticados para reducir la temperatura de los microprocesadores y surgen componentes como los compuestos térmicos para aumentar las prestaciones de los disipadores de calor.

COMPUESTO TÉRMICO

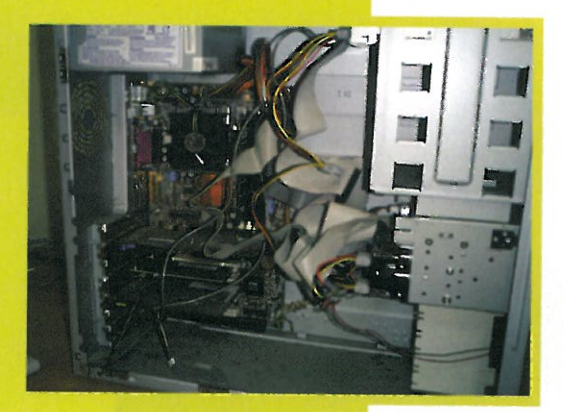
La función del compuesto térmico es aumentar la conductividad entre el procesador y el disipador, todas las siliconas de calidad están compuestas en mayor o menor medida por nitrato de plata. Hay una gama amplia de compuestos que podemos adquirir dependiendo de las necesidades de nuestra máquina.





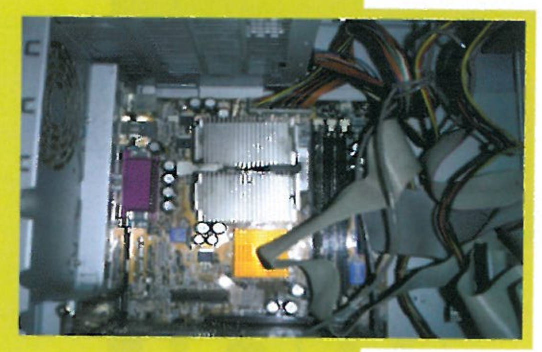
LIMPIADOR

Existe una gama muy amplia de limpiadores, todos ofrecen una fórmula segura para limpiar componentes eléctricos. No son abrasivos y no conducen la electricidad por lo que podemos usarlos para limpiar nuestro ordenador con total seguridad.



Limpieza 1

Si llevas 2 años sin abrir tu ordenador, a buen seguro estará lleno de polvo y suciedad, es normal. Usamos el spray limpiador sin miedo, veréis como las pelusas y el polvo desaparecen instantáneamente.



Desconectar y retirar ventilador 2

Desconectamos el ventilador del microprocesador de la placa base y retiramos el ventilador del disipador (dependiendo del modelo de ventilador que monte tu ordenador es posible que necesites quitar los tornillos para separarlo del disipador)



Retirar disipador 3

Para llegar hasta el microprocesador sólo nos falta quitar el disipador, normalmente viene sujeto por un clip al zócalo de la placa, haciendo presión hacia abajo y hacia fuera conseguiremos desencajarlo. Esta es la parte mas delicada, no es necesario emplear la fuerza, podrías dañar la placa sin querer, tomate tu tiempo, es una tarea de maña.



Limpiar micro y disipador 4

Ya tenemos el disipador en la mano y podemos ver que evidentemente la silicona térmica parece cemento. Ahora debemos limpiar bien el disipador y el procesador de toda silicona vieja con cuidado de no dañarlos.



Aplicar compuesto térmico y montar disipador 5

Aplicamos el compuesto térmico hasta cubrir el procesador y volvemos a montar el disipador asegurándonos de que el clip ha encajado y el disipador ha quedado perfectamente fijado.





Montar y conectar ventilador 6

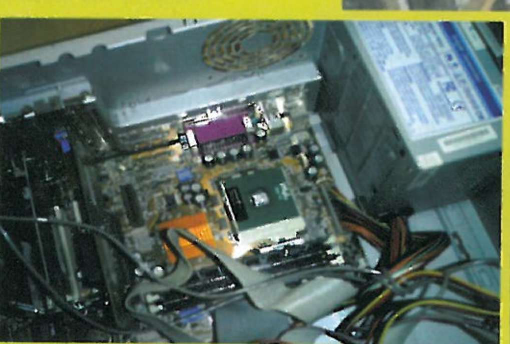
Montamos el ventilador sobre el disipador y lo conectamos a la placa base.



Conectar y comprobar 7

Ya casi estamos, solo nos falta cerrar la tapa y conectar los cables para volver a tener funcionando nuestro ordenador, pero antes de cerrar la tapa vamos a asegurarnos que lo hemos hecho todo bien, conectamos todos los cables y encendemos nuestro ordenador para comprobar que el ventilador funciona adecuadamente.





Cerrar la tapa. 8

Colocamos la tapa en su posición y atornillamos los tornillos.



HOME CINEMA

CÓMO MONTAR UN CINE EN CASA (1)

Home Cinema, Home theater, etc. son términos que día a día se utilizan más para referirnos a un buen sistema de visionado de películas en casa. Con el Dvd, ya no es necesario ir a un cine para poder tener una excelente calidad al ver nuestras películas preferidas.

LA PANTALLA

Home Cinema, Home theater, etc. son términos que día a día se utilizan más para referirnos a un buen sistema de visionado de películas en casa. Con el Dvd, ya no es necesario ir a un cine para poder tener una excelente calidad al ver nuestras películas preferidas. Aunque cuidado; no nos vale con comprarnos un reproductor de Dvd´s y unos altavoces para poder disfrutar de verdad de todo lo que puede dar de si la imagen y sonido digital. Vamos a intentar ayudarte a montar un buen Home Cinema. Y es que todo cuenta. Desde elegir un buen reproductor de Dvds, una pantalla que satisfaga nuestras necesidades, los altavoces que nos llevarán directamente a otro mundo, e incluso el lugar y forma donde colocarlo todo. Aunque sabemos que la decisión final dependerá principalmente de nuestro presupuesto, queremos que tengas todas las opciones sobre la mesa y seas tú mismo el que elijas. En esta primera entrega nos centraremos en la pantalla.

FORMATOS DE PANTALLA

Es quizás el elemento principal, y a la vez donde nos aparecen las más diferentes alternativas. Si bien hasta hace bien poco sólo podíamos adquirir un clásico televisor, actualmente podemos elegir entre LCD, TFT, plasma, CRT, proyectores y retro-proyectores.

Si bien hasta hace bien poco sólo podíamos adquirir un clásico televisor, actualmente podemos elegir entre LCD, TFT, plasma, CRT, proyectores y retro-proyectores.

Pero antes vamos a ver cuales son los formatos de pantalla. No debemos olvidar que para ver las películas con el aspecto original en un televisor hay que contar con las franjas negras que puedan aparecer según el formato del cine: Fullscreen, panorámico, Widescreen, y Letterbox.

Si tuviéramos que elegir un formato, nos decidiríamos por el panorámico, que proporciona una visualización a 16:9; lo mejor para un sistema de Cine en Casa. ya que se trata del formato nativo del DVD.

Sin embargo casi ninguna de las cadenas de televisión emite en este formato por lo que la TV debe realizar la transformación de formato panorámico al formato con el emiten las cadenas de TV (de 16:9 a 4:3). Esto trae como principal consecuencia una pérdida de calidad de la imagen, las clásicas deformaciones en las que vemos las imágenes más alargadas. Como principal ventaja de este sistema es que podemos disfrutar de una película con todas sus cualidades sin perder la gran espectacularidad de un formato ampliado, equivalente al de las salas cinematográficas. Respeta de forma muy satisfactoria el ángulo de visión (horizontal), de manera que el campo visual del ojo humano ante este formato disfruta de una visión más reposada,



suavizada y psicológicamente más próxima a la realidad.

DIFERENTES OPCIONES

Puesto que todos conocemos los clásicos televisores de tubo, donde las principales diferencias son la calidad de este, o el tipo de superficie utilizada, vamos a centrarnos sólo en el resto de televisores.
Los primeros en aparecer fueron los monitores TFT con sintonizador incorporado. Estos productos tenían el valor añadido de poder utilizarse como monitor de nuestro ordenador y como TV, además de ofrecer una calidad más que aceptable. Sin embargo su precio es un tanto desorbitado para los bolsillos de la mayoría de los mortales. Otro inconveniente que presentan estos productos su tamaño, generalmente no más de 17 pulgadas.
Sus características técnicas en cuanto a visualización son similares a las de un monitor TFT del mismo tamaño, una resolución máxima de 1.600 x 1.200, aunque para ver la emisión de un programa de TV, el propio monitor configura la pantalla para poder mostrar la imagen tal y como la recibe por la antena.
La segunda alternativa a la televisión como medio para mostrar imágenes son los monitores de plasma. Estos productos son televisiones que utilizan otra tecnología para mostrar la señal recibida desde la antena. Su aspecto resulta muy atractivo y espectacular. Suelen tener un tamaño que oscila entre 37 y 60 pulgadas con formato panorámico. El diseño de este tipo de productos permite que podamos colgarlos de la pared como si de un cuadro se tratase, ideal de nuevo para lugares con escaso espacio o donde prime la estética.
Las pantallas de plasma cuentan con un panel de celdas con las que consigue mayores niveles de brillo y blancos más puros, una combinación que mejora los sistemas anteriores. Además, las imágenes son aún más nítidas, naturales y brillantes. Los niveles de contraste que alcanzan estos productos son del orden de 3000:1 Cd/m2.
La mayoría de pantallas de plasma tienden a iluminar los niveles de negro reduciendo el contraste de la imagen.
Adicionalmente, las pantallas de plasma utilizan un sistema que se encarga de suavizar la transición entre un campo de la imagen y sus predecesores reduciendo el efecto borroso, que suele aparecer en escenas con mucha acción.
El gran inconveniente de estos productos es el precio, que puede llegar a los 15.000 euros, demasiado para la mayoría de nosotros.
La tercera alternativa son los proyectores LCD. Estos aparatos cuentan con una resolución que fluctúa entre 800 x 600 ppp y 1.024 x 768 ppp, aunque mediante interpolación se pueden alcanzar cotas más altas con la consiguiente pérdida de calidad.
Una característica que incorporan estos productos desde hace un tiempo es la posibilidad de retroproyección. Esta opción muestra la imagen en espejo, lo que permite que coloquemos el proyector detrás de la pantalla, mientras los espectadores se sitúan delante, ideal para muchos espectadores..
Aunque podemos visualizar las imágenes sobre cualquier superficie, resulta conveniente que adquiramos una pantalla de protección para tal efecto. En el mercado podemos encontrar tres : de trípode, de mural y eléctricas. Las primeras son las clásicas que todos conocemos y que habremos utilizado para ver diapositivas, las segundas tienen algo más de calidad y se encuentran fijas en la pared. Las terceras son las utilizadas en las salas de proyecciones profesionales. Cuentan con opciones para ajustar la imagen a la pantalla y sin duda son las que mejor calidad ofrecen.
Para cualquier tipo de pantalla, de plasma o para proyector LCD, el formato estándar es el panorámico 16:9, similar al de una pantalla de cine comercial, y su tamaño debe ser proporcional al de la sala donde se instale para lograr una visión óptima de las imágenes en movimiento.

Los proyectores LCD cuentan con una resolución que fluctúa entre 800 x 600 ppp y 1.024 x 768 ppp, aunque mediante interpolación se pueden alcanzar cotas más altas con la consiguiente pérdida de calidad.

A LA HORA DE ELEGIR

Nuestro consejo es que no adquiramos el más caro, sino aquel que más se adapte a nuestras necesidades y expectativas. No hay que olvidar que en esta decisión influyen factores como espacio disponible, número de personas que verán la película, distancia de visionado, etc.
El mes que viene continuaremos con los posibles aparatos de Dvd que podemos utilizar para tener un buen Home Cinema. No te lo pierdas.



Videojuegos fue invitado de honor de Radio Intercontinental, y asistió al partido que el Atlético de Madrid y el Málaga disputaron el día 29 de Noviembre en el Vicente Calderón. Más tarde, fuimos testigos de primera mano de cómo se realiza un programa deportivo en las instalaciones de Radio Intercontinental, en Madrid.

CÓMO SE HACE UN PROGRAMA DE RADIO

El programa **"Yo soy atlético"** de Radio Intercontinental nos invitó a pasar una velada futbolística en un campo de cinco estrellas y acompañados de una de las mejores aficiones de España. El césped como una alfombra, una noche fría pero agradable, el Vicente Calderón vestido de gala y dos equipos dispuestos a darlo todo sobre el campo.

Todo ayudó en esa noche mágica en la que el Atleti resolvió su partido con un 2-0 a su favor.

Después del partido, fuimos invitados a la sala de prensa del equipo rojiblanco. En un ambiente afable y cordial, sin duda gracias a la victoria del equipo; Gregorio Manzano, entrenador del club del Manzanares, y De los Santos e Ibagaza, jugadores del equipo local; expusieron su visión del partido. Fuimos testigos del proceso de entrevistas por parte de las distintas cadenas y de la organización por parte del club, incluso tuvimos la oportunidad de charlar con alguna de las estrellas rojiblancas. Los jóvenes jugadores del Atleti también tienen como hobby el mundo de los videojuegos, como cualquier otro joven de este país, y algunos, no tan jóvenes, como el "cholo" Simeone, reconoce que juega de vez en cuando algún partidillo virtual con su hijo de 8 años. En todo momento estuvimos arropados por la gente del programa "Yo soy atlético", y desde aquí queremos dar las gracias al único programa radiofónico dedicado exclusivamente a un club de fútbol, que ya tiene una experiencia de ocho años en antena.

Más tarde, estuvimos en las instalaciones de Radio Intercontinental. Un programa de radio deportivo tiene un encanto especial. La complicidad entre periodistas y jugadores o gente del club es total, y se respira un gran ambiente. Ibagaza, uno de los líderes dentro y fuera del campo de la actual plantilla rojiblanca o Tomás Reñones, antiguo defensa del equipo y segundo jugador en la historia que más veces ha vestido la camiseta del Atlético de Madrid fueron algunos de los invitados esa noche en el programa. Información a raudales del equipo rojiblanco, participación de los oyentes y opiniones de profesionales del medio. "Yo soy atlético" nos mostró la tensión del directo, el tratamiento de las noticias y distintas secciones del club y la profesionalidad de un periodismo, el deportivo, que cada vez tiene más gancho en nuestro país. **Gracias** a Manuel, director del programa, y a David y José Luis, comentaristas de "Yo soy atlético" e improvisados guías de la revista Videojuegos por los entresijos del mundo del fútbol y del Atlético de Madrid en particular.

Los seguidores del Atlético de Madrid tienen una cita todos los Sábados por la noche en Radio Intercontinental.

MOVILISTO VIDEOJUEGOS JAVA

ENVÍA TU MENSAJE AL: 7777 ¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA

¡IMPRESIONANTES AVENTURAS PARA TU MOVIL! ¡NO PARARÁS DE JUGAR!

INSTRUCCIONES PARA BAJARTE UN JUEGO AL MÓVIL

1. Envía un mensaje con el texto **VIDEOJUEGO** seguido del **nombre del juego** al **7777**. Ejemplo: **VIDEOJUEGO MONSTRUO**
2. Recibirás un mensaje que te pedirá que envíes la marca y el modelo de tu móvil ¡Envíalo! Ejemplo: **NOKIA 3510i**
3. Enseguida te llegará un mensaje con las instrucciones de descarga. Síguelas y... ¡empieza a jugar!

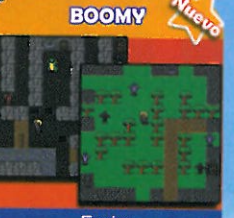
SÓLO DOS MENSAJES 1,8 € CADA JUEGO

ALIEN WARS TOP



Envía: **VIDEOJUEGO ALIEN** al 7777

BOOMY Nuevo



Envía: **VIDEOJUEGO BOOMY** al 7777

FINAL COMBAT TOP



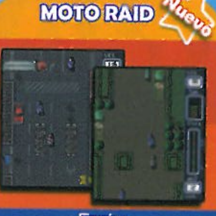
Envía: **VIDEOJUEGO COMBATE** al 7777

DESERT WARS Nuevo



Envía: **VIDEOJUEGO DESIERTO** al 7777

MOTO RAID Nuevo



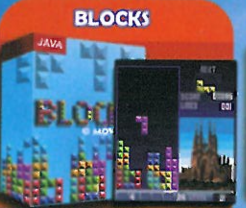
Envía: **VIDEOJUEGO MOTO** al 7777

DELTA FORCE TOP



Envía: **VIDEOJUEGO DELTA** al 7777

BLOCKS



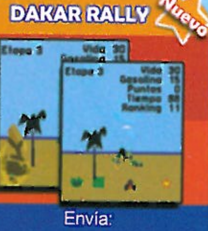
Envía: **VIDEOJUEGO BLOQUES** al 7777

JACK BUBBLES



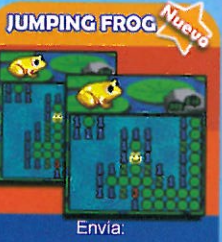
Envía: **VIDEOJUEGO BURBUJAS** al 7777

DAKAR RALLY Nuevo



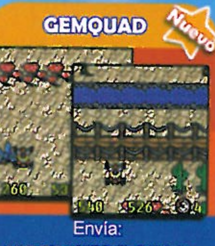
Envía: **VIDEOJUEGO DAKAR** al 7777

JUMPING FROG Nuevo



Envía: **VIDEOJUEGO RANA** al 7777

GEMQUAD Nuevo



Envía: **VIDEOJUEGO QUAD** al 7777

POLAR RACE TOP



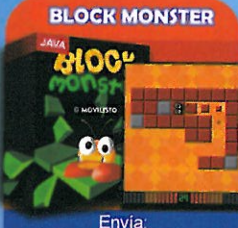
Envía: **VIDEOJUEGO POLAR** al 7777

WIZARD PINBALL



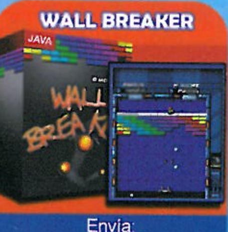
Envía: **VIDEOJUEGO PINBALL** al 7777

BLOCK MONSTER



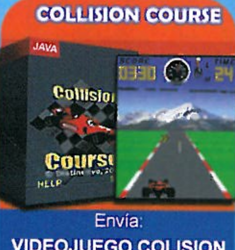
Envía: **VIDEOJUEGO MONSTRUO** al 7777

WALL BREAKER



Envía: **VIDEOJUEGO MURO** al 7777

COLLISION COURSE



Envía: **VIDEOJUEGO COLISION** al 7777

FRUIT MACHINE



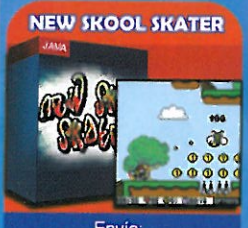
Envía: **VIDEOJUEGO TRAGAPERRAS** al 7777

ADVENTURER Nuevo



Envía: **VIDEOJUEGO AVENTURERO** al 7777

NEW SKOOL SKATER



Envía: **VIDEOJUEGO SKATE** al 7777

SPACE HUNTER



Envía: **VIDEOJUEGO ESPACIO** al 7777

COMECOCOS



Envía: **VIDEOJUEGO COMECOCOS** al 7777

MINE CATCH



Envía: **VIDEOJUEGO ATRAPA** al 7777

DIAMONDS



Envía: **VIDEOJUEGO DIAMANTES** al 7777

XSTREAM JETSKI Nuevo



Envía: **VIDEOJUEGO AQUAJET** al 7777

TODOS LOS JUEGOS SON VÁLIDOS PARA LOS SIGUIENTES MÓVILES NOKIA











3510i 3100 3300 3650 5100 6100 6610 6650 6800 7210 7250 7250i 7650 N-Gage™

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

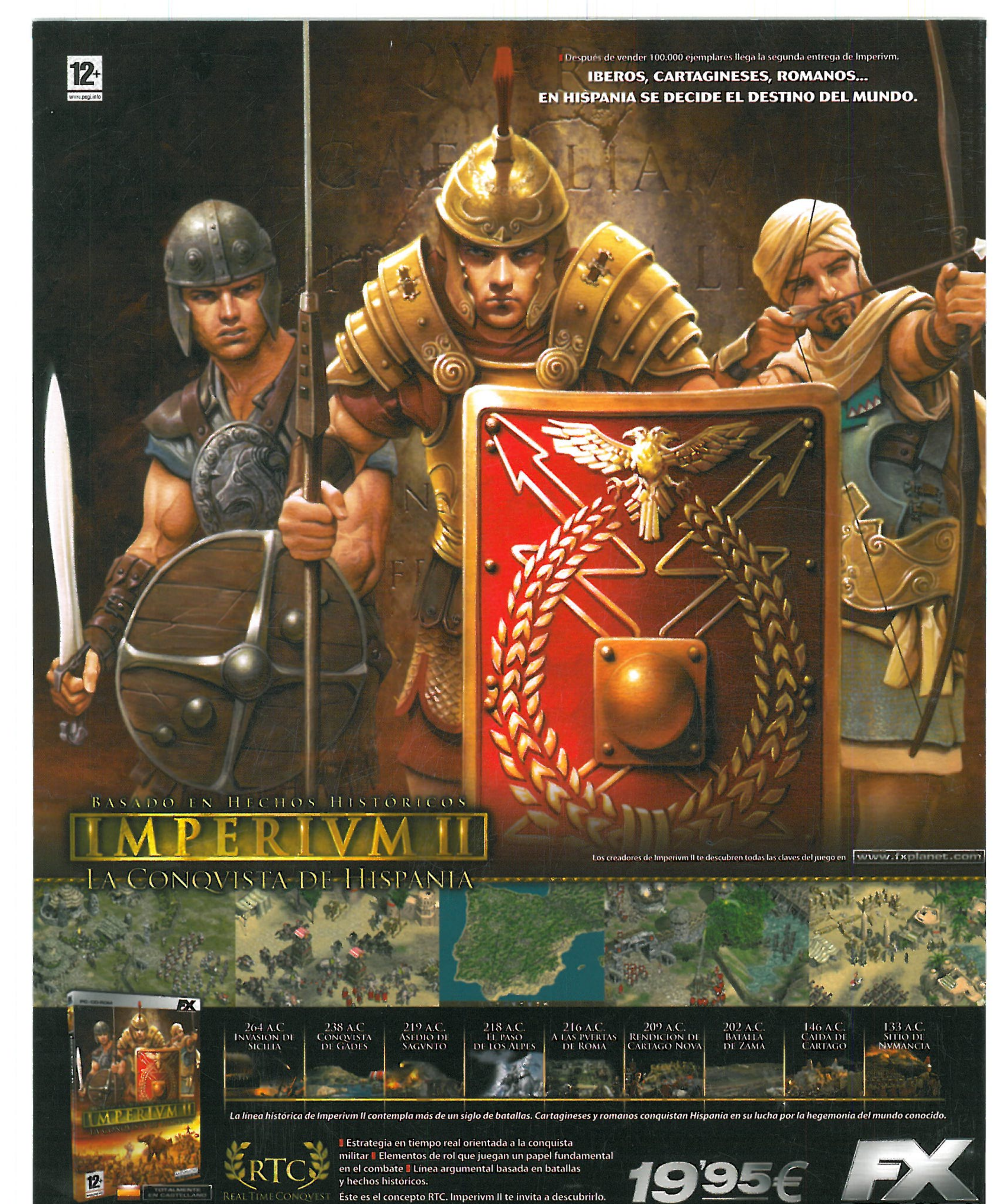
Para recibir correctamente los juegos, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **VIDEOCONFIGURAR** seguida de la **marca de tu móvil al 7777**

Ejemplo: **VIDEOCONFIGURAR NOKIA**

En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil



Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos y Nueva Zelanda. Recuerda que la navegación Wap o Gprs debe ser activada por tu operadora. Visita también nuestra televisión, Movilisto TV, en el dial 277 de Digital +


12+
www.pegi.info
Después de vender 100.000 ejemplares llega la segunda entrega de Imperivm.
IBEROS, CARTAGINESES, ROMANOS...
EN HISPANIA SE DECIDE EL DESTINO DEL MUNDO.
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
IMPERIVM II
LA CONQVISTA DE HISPANIA
Los creadores de Imperivm II te descubren todas las claves del juego en www.fxplanet.com
264 A.C INVASION DE SICILIA
238 A.C CONQVISTA DE GADES
219 A.C. ASEDIO DE SAGVNTO
218 A.C. EL PASO DE LOS ALPES
216 A.C. A LAS PVERTAS DE ROMA
209 A.C. RENDICION DE CARTAGO NOVA
202 A.C. BATALLA DE ZAMA
146 A.C. CAIDA DE CARTAGO
133 A.C. SITIO DE NVMANCIA
La línea histórica de Imperivm II contempla más de un siglo de batallas. Cartagineses y romanos conquistan Hispania en su lucha por la hegemonía del mundo conocido.
RTC
REAL TIME CONQVEST
Estrategia en tiempo real orientada a la conquista militar
Elementos de rol que juegan un papel fundamental en el combate
Línea argumental basada en batallas y hechos históricos.
Éste es el concepto RTC. Imperivm II te invita a descubrirlo.
19'95€
FX
INTERACTIVE
IMPERIVM II-La Conqvista de Hispania se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informátic